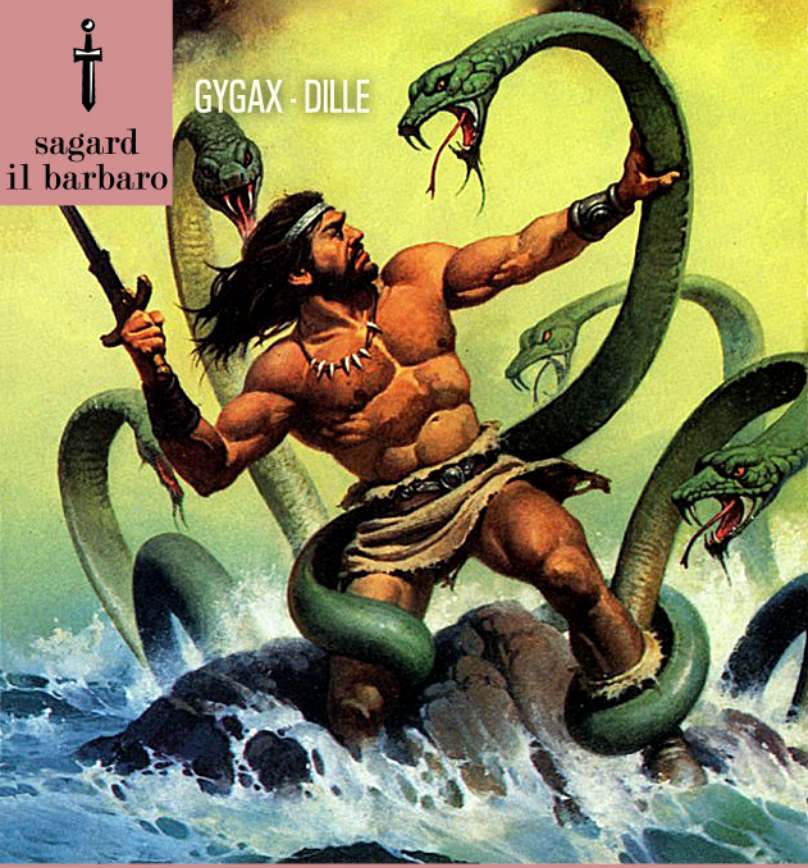
2

LA MALEDIZIONE DELL'IDRA

sagard
il barbaro

GYGAX - DILLE



librinostri

libri
NOSTRI

In memoria di Gary Gygax

Seconda edizione Gennaio 2009

Titolo originale: «The Green Hydra»
Prima Edizione: Archway Paperback, New York, 1985
© 1985, Gary Gygax e Flint Dille per il testo
© 1985, Les Morrill per le illustrazioni
2007, Librogame's Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina Dragan

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

LA MALEDIZIONE DELL'IDRA

GARY GYGAX - FLINT DILLE

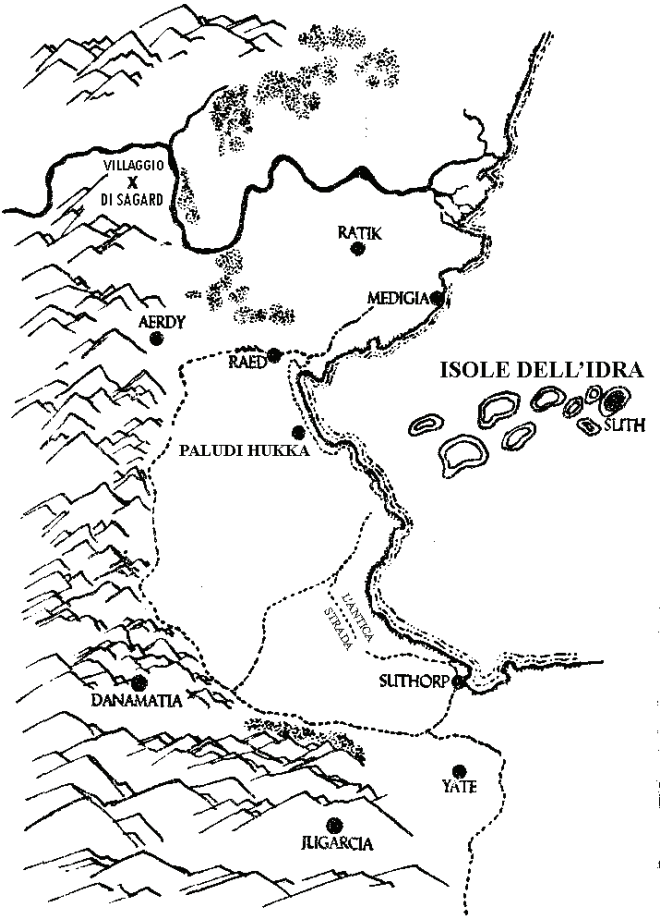
illustrato da Les Morrill
tradotto da Dirk06

SAGARD

IL BARBARO

librogame'sLAND

www.librogame.net


VILLAGGIO
DI SAGARD
RATIK
MEDIGIA
AERDY
RAED
ISOLE DELL'IDRA
SLITH
PALUDI HUKKA
L'ANTICA
STRADA
SLITHORP
DANAMATIA
YATE
JUGARCIA

INTRODUZIONE

Dopo l'avventura nella tana del Dragone di Ghiaccio, il barbaro Ratikkan di nome Sagard divenne un guerriero a tutti gli effetti.

Nei primi giorni di primavera intraprese, con alcuni membri della sua tribù, una missione commerciale nella città di Suthorp, per vendere pelli e pellicce in cambio di pezzi d'oro.

Mentre attraversavano le Paludi Meridionali però vennero attaccati dagli Hukka e, dopo una violenta battaglia, sopravvissero solamente Sagard ed un coraggioso Hukka. Ed è a questo punto che inizia il secondo volume di questa serie, "La Maledizione dell'Idra"…

Se hai completato il primo libro, prendi nota dei *punti di esperienza*, delle *armi* e degli *oggetti magici* che avevi ottenuto ed usali anche in questa nuova avventura. Se non hai ancora letto il primo libro, inizia a leggere da questo punto.

PARAGRAFO 1

Un Guerriero Hukka, con la pelle decorata da disegni tribali e con la lancia piumata pronta a colpire, si dirige verso di te attraverso la tetra palude. Tieni la *spada*[1] pronta a colpire, anche se i muscoli resistenti come l'acciaio sono doloranti ed il cuore batte all'impazzata per la battaglia appena sostenuta.

Se questa è la tua prima avventura della serie Sagard il Barbaro, vai al Paragrafo **102** e leggi le istruzioni di combattimento, altrimenti inizia subito lo scontro. Puoi attaccare per primo.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [181 [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Vai al Paragrafo **3**.)

GUERRIERO HUKKA (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il Guerriero Hukka. Vai al Paragrafo **11**.)

Se riesci a fuggire vai al Paragrafo **9**.

[1] Se nel primo libro avevi una *spada* puoi continuare ad utilizzare i relativi bonus, altrimenti stai usando una normale spada che non fornisce particolari vantaggi nei combattimenti.

PARAGRAFO 2
Le scale verso l'esterno

Tenendo stretti tutti i tuoi tesori, ti getti in un corto corridoio per giungere ad una scalinata che pare scendere senza fine.

Non appena imbocchi le scale ti metti a correre, sentendo il rumore ritmico di passi provenienti da alcune Guardie Slith.

La corsa ti conduce nelle profondità della Tomba dell'Idra, e man mano che scendi le scale diventano sempre più buie, finché l'ingresso lassù in alto diventa un puntino luminoso, simile alla luna piena nella notte. Proseguendo la discesa il buio si infittisce, fin quando ti ritrovi nell'oscurità più completa.

Senza riuscire a vedere dove stai andando, riduci l'andatura e prosegui con estrema cautela, un passo alla volta. Improvvisamente ti accorgi di camminare su uno stretto pavimento pianeggiante; prosegui per alcuni metri attraverso un corridoio completamente buio, finché appoggi un piede nel vuoto… Perdendo l'equilibrio lotti disperatamente per trovare un solido appiglio, ma invano, e precipiti nel vuoto oscuro.

Vai al Paragrafo **89**.

PARAGRAFO 3
Il Guerriero Hukka ti sconfigge

Giaci a faccia in giù nella palude, ma c'è qualcosa che non va: avresti dovuto sconfiggerlo con facilità, ma probabilmente hai avuto solo sfortuna. Se questo è il tuo primo combattimento rileggi le istruzioni e poi riprova.

Il Guerriero Hukka è di Livello 2 ed ha *10 punti ferita*, mentre tu sei di Livello 3 ed hai *20 punti ferita*.

SAGARD (Livello 3:1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

GUERRIERO HUKKA (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto il Guerriero Hukka. Vai al Paragrafo **11**.)

Se riesci a fuggire vai al Paragrafo **9**.

PARAGRAFO 4
Caccia nella Palude

Un'ora dopo il tramonto senti il rumore ritmico ed inquietante di lontani tamburi, che ti fa venire un brivido lungo la schiena. Anche se non conosci il Linguaggio dei Tamburi, sai bene che significano una cosa soltanto: gli Hukka stanno facendo una battuta di caccia mortale.

La nebbia notturna ti avvolge come velluto mentre procedi cautamente nella palude. Anche se provi a muoverti senza far rumore, ogni passo sembra rimbombare nell'oscurità tenebrosa, ed ogni passo falso può condurre alla morte per mano degli Hukka, che in genere è rapida e brutale. La gola tagliata…una freccia nella notte…o l'attacco urlante simile a quello di una pantera…

Avvertendo un pericolo, ti volti e intravedi un'ombra che striscia dietro un vecchio albero nodoso. Con la coda dell'occhio intravedi un altro movimento furtivo, e poi ancora un altro.

Sei circondato dagli Hukka. Vai al Paragrafo **5**.

PARAGRAFO 5
Grida di guerra

Non appena il silenzio della palude viene squarciato dalle grida di guerra degli Hukka, i tuoi muscoli si tendono istintivamente. Quattro Hukka si stanno precipitando verso di te!

Sei costretto a combattere i rapidi e crudeli Guerrieri Hukka. Sono in quattro e possiedono diversi livelli di forza e resistenza; all'inizio di ogni turno puoi scegliere quale dei quattro affrontare. Attacchi per primo, dopodichè tutti e quattro gli Hukka contrattaccano in rapida successione.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

HUKKA #1 (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

HUKKA #2 (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

HUKKA #3 (Livello 0: 1/0, 2/0, 3/0, 4/1)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

HUKKA #4 (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[5] [4] [3] [2] [1]

Quando hai sconfitto tutti gli Hukka, vai al Paragrafo **13**.

Se fuggi vai al Paragrafo **46**.

PARAGRAFO 6
La canoa abbandonata

Non lontano dal luogo dello scontro si trova una canoa abbandonata. Prendi in considerazione la possibilità di impossessartene, visto che gli Hukka che hanno pagaiato silenziosamente per tenderti l'imboscata non ne avranno più bisogno.

La canoa è un mezzo per muoverti rapidamente, ma è anche molto pericoloso; infatti puoi allontanarti molto velocemente dagli Hukka, ma potrai essere visto dagli inseguitori dalla vista acuta, quando la luna sarà alta nel cielo.

In alternativa alla canoa, potresti dirigerti verso sud via terra, ed alle prime luci del mattino probabilmente raggiungeresti l'Antica Strada. Questa possibilità ha comunque dei pericoli, visto che gli Hukka solitamente piazzano molte trappole lungo i sentieri che attraversano le paludi.

Per proseguire via terra vai al Paragrafo **7**.

Per prendere la canoa vai al Paragrafo **35**.

PARAGRAFO 7
Tamburi in lontananza

Un'ora dopo il tramonto senti il rumore ritmico ed inquietante di lontani tamburi, che ti fa venire un brivido lungo la schiena. Sai bene che significano una cosa soltanto: gli Hukka stanno facendo una battuta di caccia mortale.

Ti sembra di continuare a camminare per ore attraverso l'inquietante palude; nel frattempo ti metti a pensare alle capacità degli Hukka: essi conoscono perfettamente i boschi e sono maestri nell'arte delle imboscate. La morte per mano degli Hukka è silenziosa: La gola tagliata…una freccia nella notte…o l'attacco urlante simile a quello di una pantera…

Gira le pagine per estrarre un numero: se è pari, vai al Paragrafo **5**. Se è dispari, vai al Paragrafo **10**.

PARAGRAFO 8
Uccidi gli Orrori della Notte

I Nightripper giacciono a terra intorno a te. Guadagni *3 punti di esperienza*. Guardando con attenzione la foresta che ti circonda vedi gli occhi di diverse creature che aspettano di divorare le carcasse.

Cercando di evitare i predatori famelici ti dirigi verso l'antico edificio, consapevole del fatto che in genere gli animali selvatici sono riluttanti ad entrare nelle costruzioni dell'uomo.

Entrando nell'edificio noti uno strano bagliore innaturale che circonda le antiche pietre. Alla luce della luna è evidente che sei entrato nelle rovine di un tempio consacrato ad una religione ormai dimenticata da secoli.

Il tetto ormai crollato nel centro, che lascia penetrare i raggi cristallini della luce lunare, è sorretto da alti archi e volte di pietra scolpita. Rabbrividisci quando osservi che il pavimento di marmo è coperto da frammenti di idoli raffiguranti dei con un occhio solo, dee armate di tutto punto e demoni dalle zampe caprine.

Oltrepassando una serie di colonne crollate, raggiungi un antico cubo di pietra che giace indisturbato nel centro dell'edificio, dal quale ti metti a sorvegliare la foresta.

Vai al Paragrafo **17**.

PARAGRAFO 9
Fuggi dal Guerriero Hukka

Con il cuore che batte all'impazzata fuggi dal Guerriero Hukka. Non appena ti metti a correre nelle acque paludose senti il nemico ridere dietro di te.

Avresti potuto sconfiggerlo facilmente, e la codardia non viene mai tollerata nei territori barbarici. Se questa è la tua prima avventura della serie Sagard il Barbaro, potresti consultare nuovamente le regole di combattimento, altrimenti ritorna all'inizio del libro e riprova.

1

PARAGRAFO 10
L'Antica Strada

Scendendo lungo il sentiero fra i boschi, giungi di fronte ad un'alta colonna scanalata sulla cui sommità si trova un busto di alabastro rosa. È praticamente impossibile stabilire da quanto tempo quel volto severo stia fissando l'orizzonte, e nemmeno capire a quale razza appartenga.

Ispezionando accuratamente la zona, scopri che è ancora ben visibile fra gli alberi un ampio viale lastricato con blocchi di granito. Sicuramente deve trattarsi dell'Antica Strada, che un tempo collegava Suthorp ai regni settentrionali. Per un lungo tratto a nord ed a sud è fiancheggiata sui due lati da lunghe file di colonne ormai crollate. Un tempo questa strada era percorsa da potenti eserciti, mentre oggi è abbandonata ed invasa dalla vegetazione.

Segui la strada verso sud, ed in tarda serata riesci a vedere le torri merlate di Suthorp che si stagliano all'orizzonte come denti rotti. Sapendo che soprattutto di notte su questa strada i banditi attaccano i viandanti, decidi di giungere a destinazione il mattino seguente.

Hai la possibilità di accamparti nel bosco (vai al Paragrafo **12**), rischiando di incontrare qualche belva notturna, oppure di dormire nelle rovine di un antico edificio silenzioso, illuminato dagli ultimi raggi del sole (vai al Paragrafo **14**).

PARAGRAFO 11
Sconfiggi il Guerriero Hukka

Il Guerriero Hukka, con la lancia spezzata in due, fugge nella palude melmosa. Guadagni *1 punto di esperienza*. Prendi in considerazione la possibilità di inseguirlo, ma per oggi hai già combattuto a sufficienza e decidi di lasciarlo fuggire, anche se prevedi che presto allerterà gli altri membri della sua tribù.

Tutto intorno ci sono i segni un terribile combattimento. Gli Hukka hanno teso un'imboscata alla tua piccola spedizione commerciale, ed ora le loro lance emergono dal fango che arriva fino alle ginocchia, simili a delle canne, mentre gli scudi Hukka galleggiano sull'acqua insieme ai corpi orribilmente feriti dei tuoi compagni.

Dopo aver trascinato le salme dei membri della tua tribù su un terreno asciutto, prepari una pira funeraria e consegni i corpi alle fiamme.

Nella luce tremolante del fuoco mangi alcune razioni di cibo che ormai non servono più ai tuoi compagni, recuperando *3 punti ferita*.

Perquisendo i cadaveri scopri che uno di essi è diverso dagli altri: non è un Hukka.

Questa creatura, che sembra essere più simile ad un rettile che ad un uomo, invece di essere coperta da vivaci pitture di guerra, indossa un corpetto di cuoio ed ha la

pelle leggermente grigia.

Al collo indossa un *medaglione*. Ripulendolo dallo strato di melma scopri che è fatto di roccia vulcanica vitrea; è decorato con geroglifici incomprensibili che sembrano emettere un leggero bagliore quando provi a leggerli. Lo prendi come trofeo di guerra e lo metti al collo (annotalo sul *registro del personaggio*).

La tristezza dilaga come la nebbia non appena l'oscurità inizia ad avvolgere la palude. Non appena il sole tramonta dietro l'orizzonte i grilli iniziano il loro canto notturno, mentre alcuni pipistrelli neri svolazzano fra i rami degli alberi. E per quanto tu ci provi, non riesci a dare una spiegazione al misterioso suono gorgogliante che proviene dal profondo delle tenebre.

Quando l'oscurità avvolge il cielo come un velo di morte, inizi ad ispezionare l'equipaggiamento che sei riuscito a recuperare. Trovi alcuni gioielli d'oro e d'argento, che potrebbero valere molte monete d'oro vendendoli ai commercianti di Suthorp. Devi prendere una decisione: puoi continuare verso Suthorp (consulta la mappa) oppure puoi ritornare al villaggio.

Puoi intraprendere il viaggio verso casa andando al Paragrafo **4**.

Puoi continuare il lungo cammino verso la città andando al Paragrafo **6**.

PARAGRAFO 12
Il Regno delle Tenebre

Alla luce del giorno gli uomini dominano il mondo, ma quando calano le tenebre misteriose creature lasciano i loro nascondigli segreti per reclamare questo dominio. I serpenti strisciano fuori da grotte umide, orsi e lupi lasciano le loro tane, ed altre indicibili orrori sorgono da luoghi sacrileghi per dominare il regno delle tenebre.

Quando il tramonto rosso illumina il cielo come sangue che sgorga da una ferita, prepari un piccolo fuoco per cucinare l'ultima razione di cibo. Recuperi *5 punti ferita*. Lasciando le braci ancora accese, ti arrampichi su un ramo robusto e lentamente scivoli nel mondo dei sogni.

Nel mezzo della notte, quando il cielo è ancora tappezzato di stelle luminose, vieni svegliato da un leggero stridio. Aprendo gli occhi, ti trovi di fronte ad un occhio giallo e luminescente.

Grazie agli istinti primordiali riesci ad indietreggiare, evitando di farti schiacciare la testa da un grosso becco. Ti rendi conto di essere stato vicinissimo a diventare il pasto di un Nightripper, un'orribile incrocio fra un gufo ed un orso, lungo un metro e mezzo, con artigli letali ed un becco devastante.

Saltando giù dall'albero sfoderi la spada prima ancora di toccare terra, preparandoti alla battaglia con quattro Nightripper. Attacchi per primo.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Non puoi continuare a combattere. Ricomincia il libro dall'inizio.)

NIGHTRIPPER #1 (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

NIGHTRIPPER #2 (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

NIGHTRIPPER #3 (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)
[5] [4] [3] [2] [1]

NIGHTRIPPER #4 (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[5] [4] [3] [2] [1]

Quando hai sconfitto tutti i Nightripper vai al Paragrafo **8**.

Se fuggi vai al Paragrafo **15**.

PARAGRAFO 13
Sopravvivi all'imboscata!

I corpi degli Hukka sono riversi nel fango della palude. Guadagni *3 punti di esperienza*. Sottrai dai cadaveri i gioielli che indossavano, riponendoli al sicuro nella borsa, visto che sicuramente varranno molti *pezzi d'oro* quando li venderai a Suthorp.

Quando perquisisci l'ultimo Hukka per cercare qualcosa di prezioso, ti rendi conto che è sempre presente il rumore ritmico di tamburi, proveniente da nord, da est e da ovest. Visto che non vuoi rischiare di fare un altro spiacevole incontro ti dirigi verso sud, verso la città commerciale, anche se sai bene che gli Hukka non torneranno ai loro villaggi sperduti prima che tu sia arrivato a destinazione.

Camminando per tutta la notte ti lasci alle spalle la palude e gli Hukka; alle prime luci dell'alba ti ritrovi in un piacevole campo coltivato. Dopo aver mangiato alcuni frutti, che crescono in abbondanza sugli alberi, ti sdrai a terra e ti riposi. Recuperi *12 punti ferita*.

Vai al Paragrafo **10**.

PARAGRAFO 14
Le Rovine Infestate

Non appena il sole tramonta, le rovine vengono circondate da un bagliore innaturale, ed anche se non sei ancora entrato nell'edificio, non riesci a toglierti la misteriosa sensazione che qualcosa ti stia osservando.

Improvvisamente tre guerrieri dalla pelle grigia, simili a lucertole, si dirigono verso di te con inquietante silenzio, impugnando spade di vetro e con pugnali fissati alle cinture!

Sfoderando la spada ti rendi conto che i silenziosi nemici appartengono alla stessa razza della creatura che hai ucciso fra gli Hukka. Il nome di questa orribile razza ti risuona nella mente: Slith!

Potrebbero circondarti per attaccarti dai due lati, ma non lo fanno. Avverti che hanno paura delle antiche rovine e non volteranno mai le spalle ad esse.

Sei obbligato a combattere gli Slith per almeno un turno prima di poter fuggire. Puoi attaccare per primo, dopodichè tutti gli Slith attaccheranno prima che sia nuovamente il tuo turno.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

SLITH #1 (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

SLITH #2 (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

SLITH #3 (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)
[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando hai sconfitto tutti gli Slith vai al Paragrafo **16**.

Se riesci a fuggire vai al Paragrafo **19**.

PARAGRAFO 15
Fuggi dagli Orrori della Notte

Fuggi dai Nightripper, rendendoti conto che stai per essere fatto a pezzi. Partono subito all'inseguimento, ma non appena ti avvicini all'antico edificio rimangono indietro, fermandosi a distanza di sicurezza.

Rifugiandoti all'interno delle rovine, noti che uno strano ed irreale bagliore circonda le antiche pietre. Si tratta di un tempio consacrato ad una religione dimenticata da lungo tempo.

Il tetto ormai crollato, che lascia penetrare i raggi cristallini della luce lunare, è sorretto da alti archi e volte di marmo scolpito. Il pavimento è ricoperto da frammenti di idoli raffiguranti dei con un occhio solo, dee armate di tutto punto e demoni con zampe caprine.

Con il cuore che batte all'impazzata, cerchi un luogo sicuro all'interno di questo inquietante edificio.

Oltrepassando una serie di colonne crollate, giungi vicino ad un antico cubo di pietra che giace indisturbato ad una estremità delle rovine; ti guardi attorno, lanciando nervosamente delle occhiate alla statua di un drago con sette teste ed occhi di vetro fiammeggianti, che sembrano quasi reali. Fin troppo reali.

Vai al Paragrafo **17**.

PARAGRAFO 16
Uccidi gli Slith

Quando gli Slith muoiono, agitano convulsamente la lingua come dei rettili. Guadagni *3 punti di esperienza*. Osservando i corpi che giacciono immobili a terra, noti che ognuno di loro era armato con un pugnale di vetro.

Prendi i tre *pugnali*. Si tratta di armi da lancio perfettamente equilibrate, realizzate con vetro vulcanico cavo riempito di veleno.

Tieni con cura i *pugnali*. Quando ne lancerai uno, ucciderà qualsiasi nemico di Livello 2 o inferiore, oppure infliggerà 3 punti ferita a qualsiasi nemico oltre il Livello 2. Queste *armi* sono talmente ben realizzate da poterne lanciare due contemporaneamente in un solo turno di combattimento. Annotali sul *registro del personaggio*.

Allontanandoti dagli Slith, lasciando i loro corpi agli animali selvatici, entri nell'antico edificio. All'interno le pietre sono circondate da uno strano ed irreale bagliore. Alla luce della luna, che penetra attraverso il tetto crollato, riesci a vedere i frammenti di antiche statue: dei con un occhio solo, dee armate di tutto punto e demoni con zampe caprine. Sei entrato in un tempio consacrato ad una religione ormai dimenticata.

Dirigendoti verso un blocco di pietra che giace nel centro dell'edificio, ti metti a sorvegliare la foresta che ti circonda.

Vai al Paragrafo **17**.

PARAGRAFO 17
Sogni Notturni

Con il trascorrere della notte i sogni si fondono con la realtà. Il medaglione che porti al collo sembra brillare, e vieni circondato da spiriti evanescenti. Di fronte a te appaiono i volti di bellissime sacerdotesse, vestite con abiti diafani, che cantano antichi inni.

"Per secoli abbiam atteso
un ragazzo Ratikkan errante
per affrontare con audacia l'avventura
e per i Malvagi Slith fermare.

Il respiro ci è stato negato
dai non-morti dalla grigia pelle.
Armati di coraggio, temibile guerriero,
prendi Ambroth e impugna la spada.

Nelle tombe sotterranee
incatenato giace il male.
Ricchezza e potere a colui
che l'Occhio dell'Idra sgominerà."

1

Quando ti risvegli dal sonno profondo, i raggi dell'alba filtrano all'interno dell'antico edificio. Guardandoti attorno non vedi traccia delle creature evanescenti, ad eccezione di un calice d'oro che si trova ai tuoi piedi.

Per qualche istante ti soffermi ad osservare la coppa e lo strano liquido luminescente che contiene: si tratta di Ambroth, un'antica pozione associata alla fortuna. Portandoti il calice alle labbra, ne bevi qualche sorso. Immediatamente senti la forza e la *buona fortuna* scorrerti nelle vene. Recuperi *tutti i punti ferita.*

La *buona fortuna* ti salverà dalla morte: hai la possibilità di salvarti ripristinando tutti i punti ferita, una sola volta nel corso di un combattimento. Annotalo sul *registro del personaggio*.

Vai al Paragrafo **18**.

PARAGRAFO 18
Viaggio verso Suthorp

Mentre viaggi verso la città, ripensi al sogno della notte precedente. Sei tormentato: non hai mai sentito parlare dell'Idra, ma l'incubo sembrava reale. Ed inoltre se gli spiriti non fossero esistiti, non avresti nemmeno trovato l'Ambroth.

Nel tardo pomeriggio raggiungi la città ormai in declino di Suthorp. Un tempo era una potente città fortificata, la capitale di un regno importante, ma un'invasione Davaniana la ridusse ad un ammasso di macerie, torri crollate e uomini feriti.

Camminando lungo un elaborato labirinto di stradine acciottolate, strette e invase dai rifiuti, rimani stupito dalla grande folla di gente, visto che non sei mai stato prima d'ora in una città.

Il commercio è molto fiorente anche se la città è stata distrutta: i contadini trasportano ogni tipo di merce lungo le strade, mentre giovani ragazze vendono frutta e manzo essiccato.

I commercianti Yatiani sui loro piccoli carri urlano mentre frustano i buoi; megere vestite in modo appariscente fanno gesti invitanti dai vicoli, ed i mendicanti cenciosi, con le braccia o le gambe mutilate, chiedono l'elemosina.

Poiché non possiedi una mappa della città, chiedi ad un ragazzino dalla pelle olivastra, proveniente dai deserti Gyptici meridionali, di aiutarti in cambio di un piccolo

ciondolo degli Hukka. Quando siete vicini al negozio di Chaga il Commerciante, il ragazzino ti sussurra nell'orecchio: "Chaga è un uomo onesto: non rifiutare il prezzo che ti offre."

Il negozio di Chaga è buio, sporco e colmo di svariate merci, la maggior parte delle quali sembrano essere i miseri resti della guerra: alle pareti sono appesi elmi ammaccati, spade sbrecciate e cotte di maglia squarciate, mentre sul pavimento sono accatastati disordinatamente rozzi calici e attrezzi vari.

Alcuni uomini seduti ad un grosso tavolo nel centro del negozio giocano a dadi. Quando vedono i tuoi abiti sporchi di fango, ti osservano con malcelata curiosità.

Chaga il Commerciante, un Hitaxiano dalla pelle bruna, che indossa un abito color sabbia ed una benda su un occhio, è seduto su una grossa sedia dietro ad un lungo bancone.

"Un Ratikkan solitario", dice dopo averti visto. "In genere la tua tribù invia più uomini."

"I miei compagni di viaggio sono stati uccisi nel corso di un'imboscata", rispondi. "Anche se molti Hukka hanno pagato con le proprie vite."

"Chi uccide gli Hukka è un mio amico." Il Commerciante si volta schioccando le dita verso un ragazzino. "Porta al mio amico un po' di Cashka!"

Dopo qualche istante il ragazzino ritorna con un piccolo boccale colmo di un liquido scuro, amaro e melmoso.

"E cosa mi hai portato?", ti chiede Chaga.

Guardandoti cautamente alle spalle, verso gli altri uomini che si trovano nel negozio, tiri fuori il gruzzolo che avevi sottratto agli Hukka.

"Allora hai davvero ucciso molti Hukka", dice

osservando attentamente i gioielli. “Ti darò cento pezzi d’oro.”

“Ne valgono almeno centocinquanta”, rispondi.

Improvvisamente nel negozio si sente un forte brusio; girandoti vedi tutti gli sguardi puntati su di te.

“Visto che sei ancora giovane te lo dirò solo una volta, quindi stai molto attento: Chaga fa una sola offerta, e deve essere accettata.”

A questo punto puoi accettare l’offerta (Paragrafo **20**), oppure puoi rifiutarla (Paragrafo **22**).

PARAGRAFO 19
Fuggi dagli Slith

Gli Slith ti stanno circondando, con le bocche gocciolanti di ripugnante saliva verde e con le lingue sibilanti simili a fruste.

Ti metti a correre verso le antiche rovine, che sembrano essere temute dai nemici, cercando disperatamente di salvarti. Dietro di te senti il rumore delle loro lingue ed il loro respiro rauco, ma non ti inseguono, limitandosi a lanciare i loro pugnali seghettati di vetro.

Estrai un numero per ciascuno Slith sopravvissuto: perdi *3 punti ferita* per ogni numero pari che ottieni; se arrivi a 0 punti, ricomincia il libro dall’inizio, altrimenti continua a leggere.

Ti getti all’interno dell’antico edificio. Gli Slith, impossibilitati a seguirti, ti guardano furiosamente mormorando in un linguaggio gutturale, e poi si ritirano nella foresta.

Al calare delle tenebre l'antico tempio, dedicato ad un'antica religione ormai dimenticata, viene circondato da uno strano e innaturale bagliore.

Attraverso il tetto crollato penetra un raggio frastagliato e cristallino di luce lunare. Sul pavimento sono sparpagliati i frammenti di antiche statue: dei con un occhio solo, dee armate di tutto punto e demoni con zampe caprine.

Oltrepassando alcune colonne crollate, raggiungi un blocco di pietra che giace nel centro dell'edificio, ed inizi a sorvegliare la foresta che ti circonda.

Vai al Paragrafo **17**.

PARAGRAFO 20
L'offerta del Commerciante

Seguendo l'avvertimento di Chaga, vendi i gioielli al prezzo che ti è stato offerto.

"È stata una decisione saggia. Ma c'è ancora un'altra cosa."

"Cosa?" rispondi.

"Non ho monete d'oro: devi fare un baratto con quello che ho nel negozio."

Guardandoti attorno noti che tutte le merci hanno dei prezzi largamente fuori mercato. Con i cento pezzi d'oro che hai a disposizione, puoi acquistare solo un piccolo giustacuore di cuoio ed alcune razioni di cibo per i prossimi giorni, avanzando ancora venti pezzi d'oro. Mentre stai pensando a cosa acquistare, noti che i cinque uomini all'interno del negozio stanno osservando attentamente le tue decisioni.

Se accetti nuovamente la sua offerta, vai al Paragrafo **28**.

Se invece cambi idea, vai al Paragrafo **22**.

PARAGRAFO 21
Attacco diretto

Con una mano consegni la pergamena all'Assassino, mentre con l'altra ti prepari a sguainare la spada. Non appena prende il rotolo di carta, estrai velocemente la spada dal fodero e lo attacchi.

Estrai un numero per vedere se riesci a coglierlo di sorpresa: se è pari significa che puoi attaccare per primo, se invece è dispari significa che l'Assassino ha a disposizione la prima mossa. Vai al Paragrafo **36** per vedere come te la cavi nel combattimento contro l'Assassino Slith.

PARAGRAFO 22
Sfidi l'avvertimento di Chaga

Con indignazione metti nuovamente i gioielli al sicuro. Mentre ti giri senti gli uomini che si trovano nel negozio sguainare le armi. Li osservi attentamente: anche se nessuno di loro riuscirebbe singolarmente a competere con te, sono cinque avversari di varia età e forza. Uno di loro è un veterano Tehnita brizzolato; il secondo è un alto Fexiano dalla pelle olivastra che indossa larghi pantaloni e un copricapo conico; il terzo e il quarto sono ambedue contadini Yatiani, uno grasso e l'altro magro; l'ultimo seguace è un Gyptico apparentemente riservato ma pericoloso, il classico avversario che inizia il combattimento e poi fugge rapidamente.

"Fatelo a pezzi!" grida il Gyptico, ma nessuno di loro si muove. Non appena ti avvicini alla porta, ti accerchiano.

"Prendetelo, maledetti briganti, o non uscirete vivi da qui", dice Chaga.

Attacchi per primo, sapendo che per uscire dal negozio devi combattere. Puoi attaccarli nell'ordine che preferisci.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

VETERANO TEHNITA (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[5] [4] [3] [2] [1]

FEXIANO (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)
[5] [4] [3] [2] [1]

YATIANO GRASSO (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

YATIANO MAGRO (Livello 0: 1/0, 2/0, 3/0, 4/1)
[15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

SEGUACE GYPTICO (Livello 0: 1/0, 2/0, 3/0, 4/1)
[3] [2] [1]

Quando hai sconfitto tutti i seguaci di Chaga, vai al Paragrafo **31**.

Puoi fuggire solo gettando a terra i *gioielli*, in modo che i nemici si gettino su di essi, rinunciando ad inseguirti. In questo caso perdi tutte le *ricchezze* e vai al Paragrafo **24**.

PARAGRAFO 23
Duello nel cortile

Salti sull'Assassino Slith, approfittando della buona opportunità che ti si è presentata. Mentre sei in volo nel buio della notte, si gira e ti guarda furiosamente con occhi fiammeggianti.

Estrai un numero: se è pari non riesce a reagire in tempo e puoi attaccare per primo. Se invece è dispari i suoi riflessi fulminei gli permettono di attaccare per primo.

Combatti all'ultimo sangue al Paragrafo **36**.

PARAGRAFO 24
Una fuga costosa

Sapendo che non hai possibilità di vincere, ti fiondi fuori dal negozio, lasciandoti alle spalle i *gioielli*. I nemici, la cui ingordigia non ha eguali in tutto il regno, si dimenticano subito di te e si contendono i gioielli l'uno con l'altro.

Dopo lo scontro sei diventato un po' più prudente: guadagni *1 punto di esperienza*. Hai perso tutte le ricchezze, ma almeno sei ancora vivo.

Per il resto del pomeriggio sei costretto a fare il mendicante, per riuscire a comprare qualcosa da mangiare. Vieni disprezzato per tutto il giorno, ma finalmente un'anziana signora rugosa ha pietà di te, dandoti una moneta d'argento.

Continua, a testa bassa, al Paragrafo **27**.

PARAGRAFO 25
Più ingordo di Chaga

La folla entra lentamente nel negozio, mentre Chaga ti sta supplicando. Senza far troppo caso a loro, gli punti la spada alla gola. "Dammi tutto l'oro ed i gioielli che hai, e *forse* potrei risparmiarti la vita, maiale Hitaxiano!"

Tremando di paura, prende una scatola dal retro del bancone, che subito metti sotto al braccio. Ti giri appena in tempo per vedere i tre ladri Tehniti precipitarsi su di te: dovrai essere *molto* fortunato per sopravvivere a questo scontro.

Sono loro ad attaccare per primi! Devi ottenere un 1 per riuscire a fuggire. In questo caso vai al Paragrafo **24**.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

LADRI TEHNITI (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
LADRO #1 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
LADRO #2 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
LADRO #3 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi i Tehniti, vai al Paragrafo **26**.

PARAGRAFO 26
Ricompensi i Ladri Tehniti con la morte

Ciò che hai compiuto è pressoché impossibile: dovresti ricontrollare le regole di combattimento ed *essere sicuro* di applicarle correttamente, poi torna a questo paragrafo.

Se hai combattuto correttamente, allora sei l'orgoglioso possessore di *1500 pezzi d'oro*. Se vuoi continuare l'avventura, devi nascondere i pezzi d'oro in città in modo da recuperarli successivamente, e poi proseguire al Paragrafo **27**. Oppure puoi terminare adesso l'avventura portando *1500 pezzi d'oro* direttamente nel prossimo libro.

Guadagni *6 punti di esperienza* per la gloriosa vittoria.

PARAGRAFO 27
Il messaggio del moribondo

Ti disseti con un grosso boccale di birra di Suthorp presso la Locanda Ragazza Felice (recuperi *4 punti ferita*). Attraverso la nebbia di fumo acre osservi la popolazione notturna di Suthorp: Hitaxiani dagli occhi freddi come l'acciaio giocano a dadi... musicisti Chandanesi strillano suonando esotiche arpe, strimpellando strumenti mai visti prima e percuotendo tamburi tropicali… sbruffoni di tutte le razze, con la lingua troppo sciolta per le abbondanti bevute, raccontano clamorose avventure, mentre sensuali danzatrici Gyptiche si esibiscono sui piccoli tavoli di quercia.

Lo sguardo si sofferma su una bellissima ragazza che si trova sul palco dei suonatori. Indossa un abito azzurro come il cielo, e la nebbia fumosa della locanda forma un'aura intorno ai suoi capelli dorati. Gli occhi luminosi di colore blu adornano il suo volto perfettamente cesellato, irradiando forza e spirito d'avventura.

Attraversi velocemente la locanda per presentarti, ma prima di raggiungerla scopri che è svanita senza lasciare traccia.

Mentre esci per prendere una boccata d'aria fresca senti il rumore di passi. Pochi istanti dopo avverti dei respiri affannosi ed una figura che cerca faticosamente di

scappare sui gradini dell'acciottolato. Non appena si avvicina, noti che il suo volto è una maschera di disperazione.

Prima che la grottesca figura riesca a raggiungerti, crolla a terra. Gettando via il bicchiere, corri verso lo sconosciuto accasciato: si tratta di un anziano vestito con abiti riccamente ornati, e tiene stretta in mano una pergamena. Un rivolo di sangue sgorga dalla bocca e scopri che ha un pugnale di vetro affondato nella schiena.

Non appena ti inchini verso di lui, inizia a parlare muovendo le labbra insanguinate. "Prendi questo, figliolo, e consegnalo a Ketza Kota". Con forza sorprendente ti infila la pergamena fra le mani, dopodichè emette un forte rantolo sbattendo energicamente le palpebre. "Che tu sia benedetto se riuscirai; che tu sia maledetto se fallirai".

Dopo aver pronunciato queste ultime parole, la sua voce si spezza, gli occhi si velano e, ormai privo di vita, la testa gli crolla sull'acciottolato.

Quando gli chiudi le palpebre, avverti una presenza maligna, ed istintivamente guardi in alto. Un Assassino Slith si staglia sopra di te, vestito completamente di nero e con il volto metà scheletrico e metà rettiliforme.

Con la bocca colma di denti luccicanti e con una lunga e vivida lingua di rettile, inizia a parlare con voce roca: "Dammi la pergamena, stupido Ratikkan".

Anche se non hai nessuna intenzione di lasciargli prendere la pergamena, hai in mente un paio di idee per fermarlo. Puoi attaccarlo, sperando di coglierlo di sorpresa (vai al Paragrafo **21**), oppure puoi dargli la pergamena, con la speranza di potergli poi tendere un'imboscata (vai al Paragrafo **29**).

PARAGRAFO 28
Accetti l'offerta

Rimani in silenzio per alcuni istanti, ascoltando il brusio degli uomini che si trovano nel negozio. Con la coda dell'occhio riesci a vedere uno di loro prendere un pugnale. La prudenza è sempre una grande qualità, e visto che ti trovi da solo in una città sconosciuta, decidi di farne uso.

"Accetto la tua offerta", dici.

"Una decisione assennata. Per la tua saggezza ti darò altri trenta pezzi d'oro".

Dopo aver preso il *giustacuore di cuoio*, le *porzioni di cibo* e *50 pezzi d'oro*, lasci il negozio. Annota questi oggetti nel *registro del personaggio.* Il *giustacuore* ti permetterà di avere *10 punti ferita extra* in combattimento, mentre il cibo ti farà recuperare *5 punti ferita* in qualsiasi momento, ma non potrai mangiare nel corso dei combattimenti.

Prosegui con circospezione al Paragrafo **27**.

PARAGRAFO 29
Insegui l'Assassino

Con riluttanza porgi la pergamena all'Assassino Slith.

"Questa notte sei stato fortunato, spregevole Ratikkan, visto che ho intenzione di risparmiarti." Detto questo, svanisce come un'ombra nella notte.

Istintivamente ti getti a terra nel momento in cui un pugnale ti passa vicino all'orecchio, conficcandosi nel muro di pietra alle tue spalle e spargendo il veleno sull'acciottolato.

Balzi in piedi ed inizi ad inseguire l'Assassino.

Crescendo nelle foreste del Ratik hai imparato ad arrampicarti in modo tale da stupire qualsiasi abitante di città. Per questo motivo riesci a scalare senza difficoltà la parete della Locanda Ragazza Felice. Salendo sul davanzale, sul balcone, sulla grondaia e infine sul tetto, riesci ad ottenere un vantaggio in altezza rispetto al nemico. Dal tetto spii l'Assassino che percorre la strada lastricata illuminata dalle torce per raggiungere il suo cavallo, che si trova alla fine del vicolo tortuoso.

Mentre prosegui silenziosamente sul tetto, si gira guardando verso l'alto nella tua direzione: non riesci a capire se ti abbia individuato.

La prima opportunità di saltargli addosso si presenta quando passa attraverso uno stretto passaggio nel mezzo del vicolo. Se vuoi sfruttare questa opportunità vai al Paragrafo **30**, altrimenti prosegui in attesa della prossima occasione. Tuttavia se non ne approfitti adesso, non po-

trai più farlo.

La seconda opportunità si presenta quando entra in un piccolo cortile aperto. Visto che devi usare la spada contro il suo pugnale, valuti la possibilità di attaccarlo qui, sapendo bene che le spade sono più maneggevoli negli spazi aperti. Devi decidere se saltare adesso, altrimenti non è detto che potrai avere un'altra occasione come questa. Se decidi di farlo, salta al Paragrafo **23**, altrimenti continua a leggere. In ogni caso non potrai nuovamente tornare in questo Paragrafo.

La tua ultima possibilità si presenta quando l'Assassino raggiunge il cavallo. Ancora pochi secondi e sarà fuggito. Devi saltargli addosso subito: vai al Paragrafo **32**.

PARAGRAFO 30
Salti addosso all'Assassino Slith

Mentre salti attraverso la fosca aria notturna, gli occhi gialli dell'Assassino Slith dardeggiano nella tua direzione e con velocità impressionante si tuffa di lato. Atterri proprio di fronte a lui, mantenendo a stento l'equilibrio. Con riflessi fulminei brandisce un pugnale e lo lancia. Mentre il pugnale intriso di veleno vola nella tua direzione salta al Paragrafo **36**.

L'avversario attacca per primo.

PARAGRAFO 31
Sconfiggi i seguaci di Chaga

Nel negozio è successa una vera carneficina, con i seguaci che gemono in fin di vita. Guadagni *4 punti di esperienza*. Adirato punti la spada verso la gola di Chaga.

Il Commerciante ti supplica: "Risparmiami!". Osservi freddamente il perfido Hitaxiano mentre ti implora di salvargli la vita.

"Sono un uomo ricco. Ti darò oro e gioielli. Potrai avere tutto ciò che si trova nel negozio."

Nel frattempo davanti alla porta si aggrega una folla, nella quale si trovano anche tre robusti uomini segnati da cicatrici, che sembrano forti quanto te. Osservando il loro aspetto poco rassicurante, la loro freddezza e gli abiti di pitone, supponi che si tratti di adoratori Tehniti del serpente.

Devi prendere una decisione in fretta. Potresti afferrare il giustacuore di cuoio e le razioni di cibo di Chaga, che si trovano nelle vicinanze, tenere il denaro e poi far entrare la folla, in modo da avere il tempo per sgattaiolare fuori dal negozio. Oppure puoi prendere l'oro ed i gioielli, rischiando però uno spiacevole incontro con gli adoratori del serpente.

L'oro ed i gioielli ammonterebbero a *1500 pezzi d'oro*, molto più di quanto la tua intera tribù abbia mai

visto.

Per prendere il denaro che ti spetta, il giustacuore ed il cibo, vai al Paragrafo **33**.

Per tentare di impossessarti dell'oro e dei gioielli, vai al Paragrafo **25**.

PARAGRAFO 32
Gli salti addosso mentre è a cavallo

L'Assassino ti vede mentre gli salti addosso, ma non è in grado di liberare le mani abbastanza in fretta per contrattaccare. Lo colpisci la prima volta mentre sei in volo e la seconda volta quando giungi a terra, quindi puoi attaccarlo due volte prima che sia il suo turno. È valsa la pena aspettare il momento giusto per saltare. Considera questo vantaggio al Paragrafo **36**.

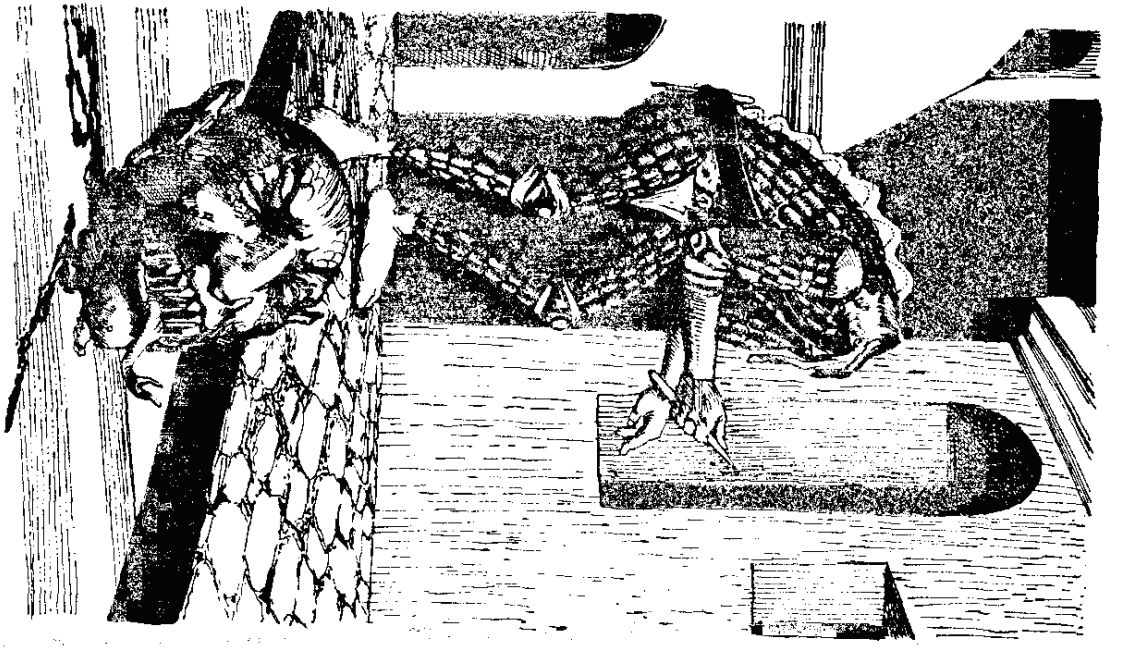
PARAGRAFO 33
Giustizia è fatta

Esausto per il combattimento, chiami la folla che Chaga ha truffato per anni. "Prendete tutto quello che volete. Chaga vuole restituirvi tutto." Il negozio viene subito invaso da mendicanti e poveracci. Mentre esci dalla porta, vedi l'infido Commerciante darsi a gesti di insolita benevolenza: guadagni *2 punti di esperienza* per aver fatto giustizia.

Dopodichè passi in rassegna i nuovi oggetti: un *giustacuore di cuoio*, una *razione di cibo* e *100 pezzi d'oro*. Annota questi oggetti sul *registro del personaggio*.

Il *giustacuore* ti permetterà di avere *10 punti danno extra*, ed il *cibo* ti farà recuperare *5 punti ferita* in qualsiasi momento, tranne durante i combattimenti.

Vai al Paragrafo **27**.



PARAGRAFO 34
L'uomo senza testa e la testa parlante

Con un ultimo disperato colpo decapiti l'Assassino Slith. Il corpo continua a rimanere in piedi, come se fosse in grado di continuare a combattere anche senza testa.

Nel frattempo la testa rotola lungo il selciato, fermandosi in un canale di scolo.

"Non ti rendi conto di cosa stai facendo, Ratikkan…"

Senti pronunciare queste parole, ma non capisci da dove provengano. Ti guardi attorno, ma non vedi nessuno. Poi realizzi che è proprio la testa mozzata a parlare. "Per quello che hai fatto soffrirai le pene di milioni di frustate."

Mentre guardi inorridito la scena, la lingua rossa smette di muoversi ed il corpo dell'Assassino crolla a terra.

Rabbrividendo, guadagni *3 punti di esperienza*.

Vai al Paragrafo **40**.

PARAGRAFO 35
Navigazione sul fiume

La canoa procede lentamente attraverso la cupa palude, costellata di alberi contorti e liane coperte di muschio, simili a serpenti pronti ad attaccare. Il cielo che si sta oscurando è un turbinio di pipistrelli, e dagli alberi più lontani giungono i bagliori di occhi fiammeggianti e famelici.

Remi con cautela trattenendo il fiato, sapendo che il più lieve rumore può attirare una raffica di frecce Hukka. Guadagni *5 punti ferita*.

In lontananza ricomincia puntuale il rumore di tamburi. All'inizio senti che proviene solo da ovest, ma gradualmente il ritmo ossessivo giunge da tutte le direzioni.

Il loro battito cupo e monotono ti fa trasalire, ed un brivido ti corre lungo la schiena. I tamburi significano una cosa soltanto: gli Hukka stanno conducendo una battuta di caccia mortale!

Dalla riva senti provenire un fruscìo intermittente, ma non vedi nulla. I muscoli stanno implorando un po' di riposo, ma chiami a raccolta tutte le energie per pagaiare ancora più vigorosamente.

Mentre cerchi di individuare qualsiasi movimento fra gli alberi, dall'oscurità proviene il suono di una voce femminile: "Vieni qui, valoroso guerriero! Permettimi di alleviare le tue sofferenze."

Guardando verso la riva distante, vedi una sagoma aggraziata, delineata dalla luce lunare. Incuriosito, inizi a

girare la canoa, ma un improvviso sobbalzo ti getta in avanti. Nel momento in cui la canoa si inclina vedi nell'acqua fangosa quello che pare un tronco d'albero. Improvvisamente il "tronco" sembra dividersi in due parti, rivelando due lunghe fila di denti affilati come rasoi!

Ti tuffi disperatamente dalla canoa nel momento in cui una gigantesca bocca ne stritola la parte frontale!

Ti immergi nell'acqua scura e melmosa, e vieni sopraffatto dal terrore quando urti le squame di un orribile animale.

Una volta riemerso, senti un sibilo bestiale e guardi in alto, terrorizzato. Una terribile creatura si staglia nella luce lunare: è alta tre metri, ha il corpo di un dinosauro e la testa di un coccodrillo. Si tratta di un Crocosauro.

Il Crocosauro è un nemico temibile, armato di artigli affilati e mandibole poderose; l'unico suo punto debole è la lentezza. Se fossi stato sulla terraferma, avresti potuto tentare di fuggire, ma adesso ti trovi nel fango fino alle ginocchia.

Grazie alla tua maggiore velocità puoi *attaccare due volte* quando è il tuo turno.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

CROCOSAURO (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se uccidi il Crocosauro, vai al Paragrafo **43**.

Per fuggire devi estrarre un numero pari, e se ci riesci il Crocosauro ti attacca una volta. Se fuggi vai al Paragrafo **41**.

PARAGRAFO 36
Combattimento con l'Assassino Slith

Non hai mai combattuto con un killer così ben addestrato. Il Livello di capacità di combattimento dell'Assassino diminuisce insieme ai punti ferita che gli rimangono. Da 25 a 21 è di Livello 5, da 20 a 16 è di Livello 4, da 15 a 10 è di Livello 3, da 9 a 5 è di Livello 2, da 4 in giù è di Livello 1. È fondamentale riuscire a infliggergli più danni possibili in breve tempo.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro.)

ASSASSINO SLITH
(Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)
[25] [24] [23] [22] [21]
(Livello 4: l/l, 2/2, 3/3, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16]
(Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[15] [14] [13] [12] [11] [10]
(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[9] [8] [7] [6] [5]
(Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)
[4] [3] [2] [1]

Quando lo hai sconfitto, vai al Paragrafo **34**.
Non puoi fuggire dall'Assassino Slith.

PARAGRAFO 37
Notte nella palude

La vecchiaccia rugosa ti fa rabbrividire, così attraversi la palude verso la riva opposta. Non appena la raggiungi, lanci nervosamente uno sguardo alle spalle. Per un istante, nella luce lunare, la donna sembra giovane e bella. Se vuoi puoi ancora tornare indietro per incontrarla (vai al Paragrafo **39**), altrimenti continua a leggere.

Addentrandoti nella palude, trovi un piccolo specchio d'acqua in cui abbondano i pesci. Ne infilzi uno con la spada, poi accendi un fuoco e lo cucini. Recuperi *6 punti ferita*.

Vai al Paragrafo **47**.

PARAGRAFO 38
Appuntamento a mezzanotte

Mentre nelle strade notturne una sentinella grida il coprifuoco, ti incammini verso il luogo dell'appuntamento.

Dalle oscurità di un portale arcato tieni sotto controllo l'enorme statua di Re Garagus. Quando il campanile rintocca la mezzanotte, vedi una figura misteriosa muoversi silenziosamente lungo la strada, per poi fermarsi sotto la statua torreggiante.

Ti avvicini furtivamente all'individuo, ed una volta appurato che si tratta di una ragazza le bisbigli: "Sono qui".

"In perfetto orario", ti risponde. "Siamo pedinati dalle spie. Seguimi fino alla torre, ma non starmi troppo vicino".

La segui fino a raggiungere una torre diroccata e abbandonata che si trova a distanza visiva dalla statua. Quando raggiungi i freddi e umidi resti della grandiosità di Suthorp, ti guardi alle spalle e vedi che un'altra figura sta aspettando vicino alla statua di Re Garagus, e ti viene la pelle d'oca.

Girandoti di scatto ti rendi conto di non essere in compagnia di una ragazza, ma di un demone!

La figura femminile compie una radicale trasformazione: raddoppia le dimensioni ed impugna una impo-

nente ascia da battaglia. Si tratta del Demone di Fumo, creato nelle profondità degli inferi per diretta volontà del male.

Prima di poter reagire, il Demone di Fumo ti strappa di mano la mappa. Devi riaverla, ma l'unico modo per farlo è combattere con il Demone.

Prima di ogni turno estrai un numero per vedere se riesci a sottrargli la mappa (puoi riuscirci estraendo un 1). Una volta impossessatone, puoi fuggire nel solito modo, tanto il Demone di Fumo non può essere sconfitto: quando lo ferisci prende nuovamente forma, essendo costituito da fumo.

Il Demone di Fumo è di Livello 3 (1/1, 2/1, 3/2, 4/3). Ti attacca ad ogni turno, dopo che hai estratto un numero per la sottrargli mappa oppure per fuggire. *Non* puoi fuggire senza la mappa.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

Se riesci a fuggire con la mappa vai al Paragrafo **44**.

PARAGRAFO 39
La donna della palude

Ti avvicini alla vecchia megera con estrema cautela. Non appena la raggiungi ti fa cenno di seguirla, e così fai, con la spada in pugno.

Dopo aver percorso diverse centinaia di metri lungo un sentiero fangoso, giungete alla sua capanna, costituita da molti alberelli piegati in modo da formare il tetto e le pareti.

Entri con cautela nella capanna scarsamente arredata. "Per generazioni il Crocosauro ha attaccato chiunque si fosse inoltrato in questa parte della foresta. Perfino gli Hukka gli hanno concesso questo territorio. Solo io sono riuscita a salvarmi dalla sua ira, perché mi usava come esca. Ho perso il conto degli uomini che nel corso dei secoli ho attirato verso la morte su questo fiume." Si mette a ridere in modo sinistro. "Dal momento che, anche se è difficile crederci, un tempo questo volto rugoso era giovane e bello."

Mentre parla ti friziona con un unguento, ed in pochi istanti il dolore si placa. Una volta guarito gli occhi diventano pesanti. Le porte del tempo cominciano a chiudersi, e le sue devastazioni si dileguano dal viso della megera. Ogni minuto che passa, il tempo retrocede di una decade, finché diventa la ragazza giovane e bella che avevi visto sulla riva della palude.

Appena tenti di toccarla, ti mette una mano sugli occhi. "Adesso dormi, Ratikkan", e poi ti chiude le palpe-

bre.

Cadi in un sonno profondo e recuperi *tutti* i *punti ferita*.

Ti risvegli il mattino seguente, e non c'è traccia della donna. Sul pavimento si trova una moneta lucente con a fianco un biglietto scritto con una calligrafia sottile: "Segui la scia delle monete e troverai l'uscita da questo posto."

Prendi la moneta e guardi fuori della strana capanna, vedendo in lontananza il bagliore di un'altra moneta che segna il sentiero. Mentre prendi la seconda moneta, ne vedi una terza più avanti.

Per il resto della giornata segui la traccia di monete, che conduce lungo sentieri di incredibile bellezza in cui numerose piante primaverili crescono rigogliosamente sotto cascate e lungo i rami di enormi alberi.

Ogni volta che temi di aver perso il sentiero, trovi un'altra moneta illuminata dalla luce solare, che ti permette di proseguire. Finalmente trovi un biglietto a fianco di quella che pare essere l'ultima moneta: "Segui il sole che sorge e troverai l'Antica Strada. Gli Hukka non ti importuneranno. Un giorno, Ratikkan, ci incontreremo di nuovo – Marianta."

Il cuore ti batte forte quando ricordi la straordinaria bellezza della ragazza che ti guardava mentre scivolavi nel sonno. "Si, un giorno ci incontreremo di nuovo."

Prosegui al Paragrafo **10**.

PARAGRAFO 40
Sconfiggi l'Assassino Slith

L'Assassino Slith giace privo di vita sulla strada lastricata. Guadagni *4 punti di esperienza*. Perquisendogli le tasche trovi *27 pezzi d'oro* ed un piccolo pezzo di carta, sul quale sono scritte due parole: KETZA KOTA.

Visto che attorno al cadavere si è raccolta una piccola folla e non desideri attirare l'attenzione più del necessario, ti dirigi rapidamente verso una piccola locanda nella periferia della città.

Dopo un paio di minuti di permanenza nella tua stanza, ti addormenti sul letto di soffici piume.

Ti svegli con un sussulto, vedendo la padrona della locanda. "Scusami, guerriero, ma ho pensato che avresti gradito qualcosa da mangiare. Hai dormito per due giorni." Recuperi *tutti i punti ferita*.

Alzandoti lentamente cerchi la pergamena, ma non la trovi! La cerchi per almeno un'ora, mettendo a soqquadro la stanza, ma senza avere successo. Tuttavia finalmente scopri che ci avevi dormito sopra. La srotoli e gli dai un'occhiata, ma senza comprendere il linguaggio ignoto scritto sulla mappa, puoi solo ipotizzarne il significato. Deve essere la mappa di qualcosa di molto importante: un tempio, un palazzo, una tomba o chissà cos'altro.

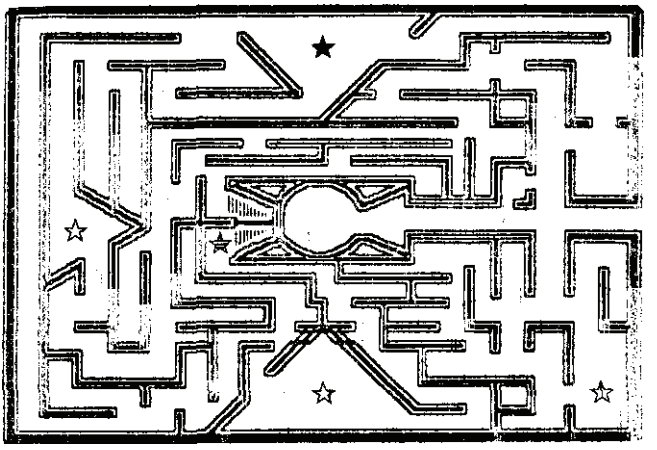
Hai conosciuto almeno una persona che è morta men-

tre era in possesso di questa mappa, e ti rendi conto che probabilmente anche tu sei in pericolo, visto che un Assassino Slith era su questa pista.

Sapendo che non passerà molto tempo prima che ti trovino, è meglio prendere una decisione. Puoi provare a cercare il misterioso Ketza Kota (vai al Paragrafo **42**).

Oppure puoi tentare di decifrare il messaggio in codice (vai al Paragrafo menzionato nel testo codificato).

Puoi anche portare la mappa ad un Sacerdote di Maji Mahot, una setta ormai in declino che studia linguaggi sconosciuti e antiche scienze, al Paragrafo **97**.



☆ = ⌀4+Z4+ ΨTZZT ★ = ⌀4T4+ZT

★ = ⌀4+Z4+ ΨTZZ'hZ#h ☆ = ⌀4+Z4+ ΨTZZT h⌀⌀4+

☆ = ⌀4+Z4+ ΨTZZ'#Ψ4+

ﻣﺮﺣﺒﺎ ﺑﻜﻢ ﻓﻲ ﻣﺪﺭﺳﺘﻨﺎ ﺍﻟﺠﺪﻳﺪﺓ
ﺃﻧﺎ ﻣﻌﻠﻤﺘﻜﻢ ﺍﻟﺠﺪﻳﺪﺓ
ﺍﺳﻤﻲ ﻫﻮ ﺍﺳﻤﻲ ﺍﻟﺠﺪﻳﺪ
ﻭﺍﺳﻤﻲ ﻫﻮ ﺍﺳﻤﻲ ﺍﻟﺠﺪﻳﺪ
ﺃﻧﺎ ﻣﻦ ﺍﻟﻴﻤﻦ ﻭﺃﺣﺐ ﺍﻟﻴﻤﻦ ﻛﺜﻴﺮًﺍ
ﻭﺃﺣﺐ ﺍﻟﻴﻤﻦ ﻛﺜﻴﺮًﺍ

PARAGRAFO 41
Fuggi dal Crocosauro

Ti giri e scappi dall'orribile creatura, grondante di sangue; mentre ti insegue senti il suo freddo e viscido respiro sulla schiena.

Una volta raggiunta la riva vedi la bella donna che voleva attirarti, ora trasformata in una vecchiaccia curva che blatera mostrando le gengive nere e i denti guasti.

Nell'oscurità della notte corri attraverso la palude fangosa, graffiandoti e ferendoti con piante taglienti e rami sporgenti; il sangue sembra sgorgare da ogni poro. Infine la stanchezza prevale e cadi a terra, svenuto.

Ti risvegli il mattino seguente, scoprendo di trovarti in un rigoglioso frutteto. Fra gli alberi che ti circondano ne scorgi uno più alto, sul quale si trova una capanna. Ti avvicini ad un arbusto e raccogli qualche frutto per placare i morsi della fame. Recuperi *10 punti ferita*.

Viaggi per tutto il giorno nella palude priva di sentieri, irrimediabilmente perso. Quando il sole inizia a tramontare, ti dirigi verso ovest, sperando in qualche modo di incrociare l'Antica Strada.

Prosegui cautamente al Paragrafo **47**.

PARAGRAFO 42
Alla ricerca di Ketza Kota

L'atrio della locanda è piccolo, basso e squallido, con un bancone, una coppia di sedie scomode, un grosso caminetto ed una porta chiusa da una tenda, che presumibilmente conduce alla cucina.

Il locandiere magro e nervoso ti osserva sospettosamente mentre paghi il soggiorno.

"Sono in cerca di uomo di nome Ketza Kota", gli dici, rompendo il silenzio imbarazzante.

"Non conosco nessuno che si chiami così", risponde il locandiere, senza nemmeno alzare lo sguardo dai documenti che si trovano sul bancone. Guardando oltre le sue spalle fai caso ad un'alta e magra figura che sta ascoltando da dietro la tenda

Prima ancora di riuscire ad aprire la tenda, per vedere chi sta origliando, la figura misteriosa svanisce, ed uno sbuffo di fumo fluisce attraverso il tendaggio. Avvertendo la presenza di magia nera, esci di corsa nelle strade assolate di Suthorp.

Il radioso sole primaverile riscalda la città affaccendata; nell'aria aleggia il profumo di fiori freschi. Dalla parte opposta dello stretto vicolo in cui si trova la locanda, la ragazza straordinariamente bella che avevi visto nella taverna sta spingendo un carretto carico di fiori. Prima ancora di muovere un passo nella sua direzione, si gira e si dirige velocemente verso di te, come se ti stesse aspettando.

“Qualche fiore per la tua amata?”, ti chiede.

“Non ho nessuna ragazza”, rispondi.

“Forse i fiori ti aiuteranno a trovarne una”, dice porgendoti un mazzo di rose. Poi, avvicinandosi molto, continua: “Posso condurti da Ketza Kota.”

Riesci a rispondere solamente con uno sguardo stupito. Come può sapere che stai cercando Ketza Kota?

Ti risponde alla domanda che non hai pronunciato: “Qui a Suthorp i segreti sono rari.” Guardandosi attorno per essere sicura che nessuno vi stia ascoltando, la bella ragazza inizia a sussurrare. “Incontriamoci vicino alla statua di Re Garagus a mezzanotte: ci stanno spiando.”

Prima ancora di poterle chiedere qualche spiegazione, si allontana verso un altro cliente.

Guardandoti alle spalle vedi una figura misteriosa che ti sta osservando attraverso una finestra oscurata della locanda, ed un brivido di terrore ti corre lungo la schiena.

Trascorri il resto della giornata nelle strade di Suthorp. Durante il tragitto attraverso vicoli tortuosi, passi vicino a decine e decine di bancarelle colme di frutta, prodotti di cuoio e ninnoli provenienti da terre lontane, ed osservi con moderato divertimento le dichiarazioni di innocenza di un borsaiolo alla gogna.

Nel tardo pomeriggio, passando di fronte al palazzo municipale, scorgi la figura misteriosa che ti osserva dal campanile ombroso della chiesa.

Vai al Paragrafo **38**.

PARAGRAFO 43
Uccidi il Crocosauro

Il Crocosauro galleggia nell'acqua privo di vita, con gli occhi malvagi, da rettile, fissi verso la luna e con gli artigli serrati. Guadagni *4 punti di esperienza*.

Mentre ripulisci la spada, ti accorgi che una vecchia curva, con in mano una lanterna, ti sta osservando dalla riva.

"Vieni, ragazzo. Ti curerò le ferite."

Se vuoi fidarti della donna, vai al Paragrafo **39**.

Se invece non vuoi fidarti, vai al Paragrafo **37**.

PARAGRAFO 44
Fuggi con la mappa

Tenendo strettamente la mappa, ti getti fuori della torre, dirigendoti verso la statua di Re Garagus. Il Demone di Fumo ti insegue, galleggiando nell'aria invece di correre, roteando la sua diabolica ascia.

Quando il Demone di Fumo ti ha ormai raggiunto, la figura vicino alla statua alza un grosso gioiello che emana una luce accecante, illuminando a giorno la strada.

Il Demone di Fumo emette un urlo fragoroso mentre un turbine irrompe nella via, spazzando via tutto quello che si trova sulla strada e facendoti volare come una foglia.

Si sta scatenando il finimondo. Le insegne vengono strappate dai sostegni, le finestre vengono risucchiate dalle intelaiature ed i vasi da fiori si infrangono a terra. La statua colossale, investita dal ciclone, inizia a muoversi sulla base, poi vacilla ed infine crolla su un edificio di pietra con uno schianto assordante.

Molto più in alto, sopra la tua testa, il Demone di Fumo sta svanendo come un turbine ormai esaurito.

Il vento improvvisamente si placa con la stessa rapidità con cui si era manifestato: il Demone di Fumo si è dissolto. La ragazza si trova da sola vicino alla statua, con il gioiello in pugno.

Gettando via l'amuleto ormai privo di poteri, ti corre incontro. "Stai bene?" ti chiede.

"Si, sto bene, ma Re Garagus ha visto tempi migliori"

rispondi, osservando il basamento della statua che sporge da un ammasso di calcinacci.

"Seguimi di corsa" ti dice, allontanandosi.

La segui attraverso un labirinto di strade tortuose, fino a giungere ad una piccola e malandata soffitta, addossata alle mura settentrionali di Suthorp. Estrae dalla manica una chiave d'argento ed apre la porta.

Una volta all'interno dell'appartamento, srotola un grosso arazzo per coprire la finestra. Alla luce di una candela la bellissima ragazza sposta un tappeto Hitaxiano scolorito che si trova sul pavimento, rivelando una botola.

Aprendola scopri una scalinata. La ragazza prende una grossa candela e poi ti conduce giù per le scale; una volta giunti al piano sottostante, accende alcune torce che illuminano una vasta sala con il soffitto a volta.

"Moltissimi anni fa questo era il sotterraneo di Re Garagus, ma dopo la sua morte e la distruzione della città, questo luogo orribile venne dimenticato."

Conducendoti ad una lastra di pietra macchiata di rosso, che probabilmente un tempo era usata per compiere delle decapitazioni, ti porge una mano. "Posso avere la mappa?" ti chiede.

"Devo consegnarla a Ketza Kota."

Ti fissa in modo inquietante, con gli occhi ardenti di fiamme blu. "Sono io Ketza Kota!"

Rimani sbigottito: ti aspettavi una vecchia maga rugosa, ed invece scopri che si tratta di una favolosa ragazza. Le consegni la mappa.

"Osserva la Tomba dell'Idra" ti dice, srotolando con cautela la mappa sul blocco di pietra. "Il vecchio che te l'ha data era il suo architetto. Mentre erano in corso i lavori di costruzione, scoprì che i suoi padroni stavano

pianificando di ucciderlo, una volta completata. Così progettò un'uscita segreta e fuggì. Gli Assassini lo inseguirono per mari e per monti."

"Conosco il resto della storia" le dici, ricordando l'uomo morente e l'Assassino Slith. "Ma per quale motivo voleva consegnartela?"

"Perché gli avevo offerto protezione in cambio della mappa."

"Ma perché? Cosa c'è nella tomba?" chiedi. "Un tesoro?"

"Non sono una cercatrice di tesori." ti dice. "Voglio distruggere l'Idra."

"Ma è morta, altrimenti perché avrebbero costruito una tomba?"

"È tutt'altro che morta. Piuttosto si trova in un profondo torpore. E finchè rimarrà in vita il Male degli Slith potrà diffondersi."

"Slith!" esclami. "Ovunque vada ne incontro qualcuno."

Alla luce tremolante delle torce, inizia a raccontarti la storia dell'Idra. "Gli Slith sono sia i carcerieri, sia i prigionieri dell'Idra."

"Per cinquecento anni l'Idra devastò l'Isola degli Slith, cibandosi di carne umana. Anche se gli Slith volevano ucciderla, le leggende narravano che nel caso in cui l'Idra fosse stata uccisa, un demone sarebbe sorto da ognuna delle sue teste mozzate per depredare l'Isola."

"Nel tentativo di placare il mostro, gli Slith gli fornivano carne umana. Una donna di nome Rotanna, la cui bellezza era pari solo alla sua intelligenza, studiò un piano per domare l'Idra. Prima di venire sacrificata, ingoiò una gran quantità di Dalia Oscura, una potente quanto letale pozione soporifera. Così, quando l'Idra la divorò,

cadde in un sonno profondo."

"Dopodichè gli Slith si impegnarono a mantenere l'Idra sempre addormentata, in modo da impedirle di uccidere e nel contempo di mantenere i demoni racchiusi al suo interno."

"Ogni volta che l'Idra si ridestava, la colpivano con una freccia intinta nella resina di Dalia Oscura, facendola ricadere nel sonno. In quel periodo la maggior parte dei campi dell'isola furono utilizzati per coltivare la Dalia Oscura. Tuttavia la presenza della pianta, che è in grado di alterare le capacità mentali, rese gli Slith adoratori delle tenebre e malvagi. Quindi gli Slith, che un tempo erano pacifici, adesso sono i malvagi adoratori della Dalia."

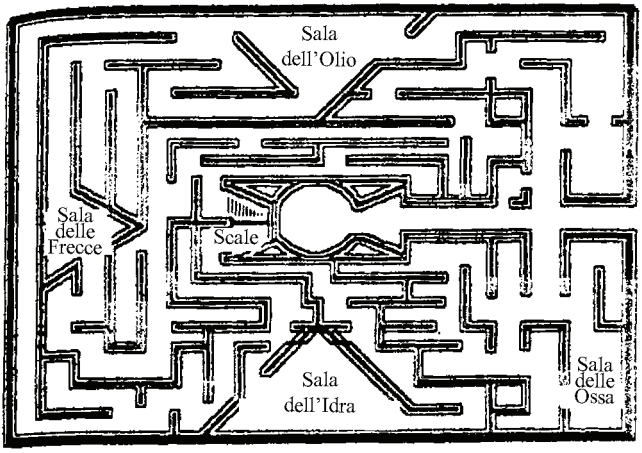
Si interrompe un momento per prendere fiato, poi continua: "Esiste un altro motivo per la diffusione della Malvagità degli Slith. Ogni giorno è necessaria una quantità sempre maggiore di Dalia Oscura per soggiogare l'Idra. Anche se ne coltivano una grande quantità, sono costretti ad acquistarla dagli Hitaxiani ad altissimi prezzi. Per pagarla si sono trasformati in ladri. Ma nonostante tutto l'Idra potrebbe fuggire in qualsiasi momento." Si interrompe come se fosse giunta alla fine della storia.

"Ma non mi hai ancora raccontato della tomba", le dici.

"L'Idra ha molti alleati malvagi e demoniaci che hanno tentato di liberarla. Per evitarlo gli Slith la rinchiusero in una tomba, in modo da tenere lontani i demoni…"

Annuisci. "E cosa vorresti fare?"

"Uccidere l'Idra e liberare i demoni. Ripuliranno l'Isola e alla fine si distruggeranno l'uno con l'altro."



Alta Sacerdotessa Ketza Kota,

Questa annotazione è stata scritta di fretta. Esiste solo un modo per distruggere l'Idra e sopravvivere. Entra nella Camera delle Frecce e prendi le frecce. Poi procedi nella Camera dell'Olio e immergi le frecce nell'Olio di Dalia. Da qui vai direttamente nella Camera dell'Idra, lancia le frecce e taglia la testa dell'Idra. Fuggi attraverso le scale segrete.

Non fidarti di nessuno dentro la tomba dell'Idra. È possibile che sul corpo di un avventuriero nella Sala delle Ossa ci siano dei dardi di fuoco: si tratta di armi potenti.

Vai al Paragrafo quarantacinque.

Mentre parla, la luce delle torce evidenzia una ferocia inaudita nei suoi occhi. “Io sono una Slith che la Dalia Oscura non è riuscita a convertire al male.”

“Ti auguro buona fortuna, ma adesso è meglio che vado.” le dici, sospettando quello che ti chiederà.

Ti fissa intensamente negli occhi. “Non sono una guerriera. Un compito simile deve essere compiuto da un guerriero. Per favore, Sagard, ti supplico: solo una persona con la tua forza è in grado di uccidere l’Idra.”

“Senza vivere a sufficienza per poterlo raccontare…” rispondi.

Ketza Kota prova in tutti i modi a convincerti: ti racconta dei tesori che potresti trovare, dell’immensa fama che ne ricaveresti, ma alla fine vieni persuaso dalla sua bellezza.

“Lo farò.” dici alla fine, pentendoti subito delle parole che ti sono sfuggite dalla bocca. La bellissima ragazza ti abbraccia, facendoti battere il cuore come non mai. Quando riesci a riprendere il respiro, volge nuovamente l’attenzione alla mappa. La studia con attenzione per lungo tempo, e finalmente con una risata dichiara di aver decifrato il codice.

“Devi entrare nella prima sala per prendere le frecce. Nella seconda sala troverai l’estratto di Dalia, e nella terza sala troverai l’Idra; addormentala con le frecce e poi uccidila. Dopodichè dovrai fuggire attraverso la scala segreta, prima che i demoni si risveglino.”

Analizzando il suo piano e ricordando i letali Slith che avevi incontrato, la osservi negli occhi. “Non c’è nessun altro che possa farlo?”

“Penso di dovertelo dire: un mese fa abbiamo assoldato un Mercenario Aerdi, armato di dardi di fuoco, per mandarlo sull’isola. Non ha mai fatto ritorno.”

Ti si forma un nodo allo stomaco ma, dimostrando il tuo coraggio, le rispondi: “Tornerò vittorioso.”

Ketza Kota solleva lo sguardo su di te. “Sii prudente, Sagard, e prendi questa.”

Attraversa la sala con il soffitto a volte e poi apre un enorme baule, al cui interno si trova una bellissima *cotta di maglia* di superba fattura. Ti sarà di grande aiuto poiché ti permetterà di sottrarre 1 punto ferita da ogni attacco. Ad esempio, se ti infliggono 3 punti ferita ne potrai sottrarre solo 2, e se subisci 1 punto ferita non avrai nessun danno. Prendine nota sul *registro del personaggio*.

Vai al Paragrafo **45**.

PARAGRAFO 45
Il porto

La luce rosata dell’alba viene tagliata dai profili degli alti alberi, e viene colorata dalle tinte vivaci delle vele adorne di strane e formidabili creature: dragoni, aquile e serpenti.

Quando il sole sorge all’orizzonte, le banchine brulicano di attività: mercanti, pescatori, viaggiatori ed anche predoni Vulzar, con i capelli bianchi e gli occhi rossi, preparano le proprie imbarcazioni.

Guardando nell’acqua osservi uno spettacolo singolare: una creatura, del tutto umana ad eccezione delle gambe squamose, vestita con abiti riccamente ornati e scintillanti, cavalca un gigantesco pesce gatto.

Un brivido ti corre lungo la schiena quando avvisti una smisurata trireme sulla quale sventola una bandiera

nera con un teschio; qualsiasi ragazzino sa che appartiene a Salamar Rabfahd, un pirata Hitaxiano che potrebbe tagliarti la gola con un solo sguardo.

Avvicinandoti ad un vecchio lupo di mare che sta preparando attentamente le reti per la giornata di pesca, gli chiedi un passaggio fino all'Isola degli Slith.

"Non mi avvicinerò a quell'isola nemmeno per tutto l'oro di Suthorp."

"Chi sarebbe disposto ad andarci?"

Ti porge una mano, e dopo averla riempita con una moneta, ti risponde. "Solamente Swarny Pate navigherebbe in quelle acque, ma non c'è da fidarsi di lui."

La barca di Swarny Pate è la più brutta di tutto il porto: è completamente grigia, ha bisogno di manutenzione, e puzza di pesce marcio e di sporcizia. Salendo sull'imbarcazione incontri i due marinai che compongono il suo equipaggio, apparentemente Fexiani, con una modesta muscolatura, labbra scarlatte e freddi, avidi occhi neri. Dopo aver ascoltato la tua richiesta, ti conducono sgarbatamente nella cabina di Swarny Pate.

All'interno della cabina, invasa da numerose mappe, carte nautiche e dagli avanzi sanguinolenti di pesci, si trova Swarny Pate. È un uomo gelido segnato dalle avventure, con la pelle rossiccia scottata dal sole, con un incavo nero al posto di un occhio e alcuni denti rotti. Su una spalla sta appollaiato un Lizrot, un brutto uccello-lucertola dotato di una lingua lunga e artigli aguzzi.

"Ti porterò sull'Isola degli Slith per cinquanta pezzi d'oro. Il ritorno costerà la stessa cifra. Prendere o lasciare."

Non avendo altra scelta, accetti l'offerta. "Te ne darò venticinque in anticipo e settantacinque al ritorno."

Annuisce, ed in meno di un'ora siete in viaggio.

Siccome non ti fidi dell'equipaggio, rimani ad osservarli silenziosamente a poppa. Ogni tanto noti che ti lanciano un'occhiata furtiva per vedere se li stai osservando, ma per la maggior parte del tempo governano la barca. Comunque ti rendi conto che basterebbe distrarsi un momento e ti salterebbero subito addosso.

Quando scende la notte diventi estremamente sospettoso e cerchi di non addormentarti, perché non hai nessun dubbio che chiudendo gli occhi ti ritroveresti in una tomba d'acqua, e le monete d'oro finirebbero nelle loro luride mani.

Controlla i tuoi punti ferita. Se ne hai più di 10, estrai un numero: se è pari vai al Paragrafo **101**, se invece è dispari vai al Paragrafo **99**.

Se hai 10 punti ferita o meno, vai al Paragrafo **99**.

PARAGRAFO 46
Fuggi dagli Hukka

Un'ascia degli Hukka sibila sopra la tua testa. Sapendo che stai per morire, sollevi la spada per cercare di infliggere più danni possibili agli avversari.

Improvvisamente senti un fragoroso ringhio; girandoti, vedi una gigantesca tigre che sta avanzando nella tua direzione. Gli Hukka fanno qualche passo indietro assumendo una posizione difensiva, mentre tu ti metti a correre verso il fiume.

Nel momento in cui ti tuffi in acqua, vedi la tigre balzare addosso agli Hukka. Questa volta la fortuna è intervenuta per salvarti, ma non aspettarti che succeda di nuovo.

Dopo essere riemerso varie decine di metri più lontano dalla tigre e dagli Hukka, senti le urla dei guerrieri e i ringhi del felino. Approfitti del diversivo e continui a nuotare lungo il fiume.

Ferito, stanco e dolorante per la battaglia appena sostenuta, ti trascini sulla sponda del fiume e osservi l'acqua in cerca di pesci.

Individui una grossa trota e la infilzi sulla punta della spada, poi ti ritiri nella foresta per mangiarla.

Una volta finita, ti arrampichi su un grosso ramo e ti addormenti. Recuperi *9 punti ferita* e guadagni *1 punto di esperienza*.

Quando ti risvegli è notte fonda, ma la luna piena fornisce abbastanza luce per riuscire a muoversi nella foresta.

Vai al Paragrafo **47**.

PARAGRAFO 47
Il tumulo funerario

A notte inoltrata scopri una larga radura. Al centro si trova una collinetta artificiale, alta circa quattro metri e mezzo. Il tumulo è circondato da lunghi pali, sulle cui sommità sono infissi teschi candidi appartenuti ad animali ed esseri umani. La collinetta artificiale ha una sola spiegazione: è un tumulo funerario degli Hukka!

Un uomo civilizzato rabbrividirebbe di fronte ad un tumulo funerario, ma tu non lo sei. Gli Hukka hanno massacrato brutalmente molti membri della tua tribù. Sapendo che gli Hukka seppelliscono gli oggetti di valore insieme al defunto, decidi di salire sulla cima del tumulo per saccheggiare le ricchezze che contiene.

Le gambe muscolose ti portano sulla sommità in pochi secondi. Ti guardi attorno ma non vedi traccia di Hukka, e la foresta è stranamente silenziosa. Inizi a scavare, usando la spada come se fosse una pala. La notte non sembra trascorrere mai, mentre scavi sempre più in profondità nel tumulo.

Mentre ti fermi per riposare, senti dei rumori provenire dall'alto. All'inizio pensi che sia colpa del vento, ma ascoltando con più attenzione ti rendi conto che si tratta di voci che pronunciano una cantilena in lingua Hukka.

Vieni colto dal terrore. Ti trovi sul fondo di una fossa e non c'è via di uscita: sei in trappola!

Ti vengono in mente due possibilità. Puoi risalire la fossa ed attaccare (vai al Paragrafo **57**), oppure puoi nasconderti sul fondo dello scavo (vai al Paragrafo **71**).

PARAGRAFO 48
Il Berard

Un orribile artiglio ti lacera le carni: subisci *3 punti ferita* indipendentemente dal tipo di armatura che indossi. Prima ancora di riuscire a contrattaccare, la bestia demoniaca, che si muove molto lentamente, ti getta in una melmosa pozzanghera di sporcizia. Devi sconfiggere il mostro se vuoi sopravvivere. Puoi fuggire solo se estrai un 4: se riesci a fuggire ritorna alla mappa nella zona C e prosegui l'esplorazione.

Attacchi per primo.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

BERARD (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)
[29] [28] [27] [26] [25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Lo hai sconfitto. Ritorna alla mappa, aggiungendo *3 punti di esperienza*.)

PARAGRAFO 49
Prosegui la messinscena

Attendi l'arrivo dei guerrieri e dei sacerdoti Hukka, sperando di ottenere altri gioielli. Mentre si avvicinano, ti rendi conto che la processione è costituita da venti guerrieri e due sacerdoti. Il cuore ti batte forte: non si tratta più di imbrogliare facilmente un gruppo di vecchi, donne e bambini, ma dovrai aver a che fare con i sacerdoti Hukka.

Hai ancora un'ultima possibilità per fuggire (vai direttamente al Paragrafo **50**, senza continuare a leggere).

Quando arrivano gli Hukka, i sacerdoti si avvicinano guardandoti interrogativamente, e poi si consultano l'uno con l'altro sottovoce. Cerchi di comportarti come uno spirito Hukka, guardandoli severamente. Tuttavia non ti è d'aiuto la vista di un enorme baule d'oro che è stato portato come offerta, e subito l'immaginazione genera turbinanti visioni dei gioielli scintillanti che potrebbero trovarsi all'interno.

Appena i sacerdoti Hukka finiscono di confabulare, ti parlano in una antica lingua. Rimani in silenzio, senza capire cosa ti stanno dicendo. Questo atteggiamento colpisce i guerrieri, ma turba i sacerdoti.

Ti rivolgono nuovamente la parola, ma rimani sempre in silenzio. Nel gruppo degli Hukka inizia a diffondersi il dissenso. Anche se non comprendi il loro linguaggio, non è difficile capire cosa sta succedendo: i sacerdoti non riescono a ricevere la risposta che si aspettano, e gli

altri membri della tribù stanno cominciando a perdere la fiducia in loro.

Mentre sale la tensione, rimani immobile, anche se il cuore batte all'impazzata. Uno dei sacerdoti si rivolge disperatamente verso di te urlando qualcosa in lingua Hukka. Dopodichè si avventa su di te, con il pugnale pronto a colpire. Mentre anche il secondo sacerdote si unisce all'attacco, ti alzi in piedi e sguaini la spada. Sei costretto a combattere con i sacerdoti Hukka. Sono di Livello 0 ed hanno solo 5 punti ferita, tuttavia se riescono a infliggerti anche solo 1 punto ferita, avranno la conferma che sei un impostore, ed in questo caso dovrai lottare per la tua vita al Paragrafo **65**. Se invece non riescono a ferirti, vai al Paragrafo **52**.

Non puoi fuggire dai sacerdoti Hukka.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
(Se subisci un punto ferita, vai al Paragrafo **65**.)

SACERDOTI HUKKA (Livello 0: 1/0, 2/0, 3/0, 4/1)
SACERDOTE #1 [5] [4] [3] [2] [1]
SACERDOTE #2 [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi ambedue i sacerdoti, vai al Paragrafo **52**.

PARAGRAFO 50
Lo Spirito in fuga

Non appena arrivano i sacerdoti ed i guerrieri Hukka, raccogli i gioielli che ti sono stati donati dai fedeli e ti dirigi rapidamente verso la foresta.

Quando gli Hukka si rendono conto che intendi andartene, gli anziani raccolgono alcune pietre e zolle di terra, lanciandotele contro. Vedendo che la processione di guerrieri e sacerdoti si sta avvicinando più rapidamente, ti addentri nella foresta.

Gli anziani Hukka tentano di inseguirti, ma le tue potenti gambe, rese ancora più resistenti dalla paura di quello che potrebbe succederti se un guerriero dovesse prenderti, ti permettono di fuggire a grande velocità.

Corri per tutta la notte, accompagnato dal suono di tamburi Hukka e da grida di guerra. Lentamente giunge l'alba. Ti arrampichi su un alto albero per osservare la foresta che ti circonda: non ci sono Hukka che ti stanno inseguendo; in qualche modo sei riuscito a sfuggirgli.

Mentre ti addentri nel profondo della foresta, osservi con più attenzione i gioielli; quando arriverai a Suthorp avrai qualcosa da vendere. Corri al Paragrafo **10**.

PARAGRAFO 51
L'incrocio dei tre corridoi

Sei giunto all'intersezione di tre corridoi. Verso sud senti il rumore di fragorosi ruggiti, verso sud-ovest si trova il corridoio che porta all'ingresso principale, mentre a nord si dirama un oscuro passaggio. Sul pavimento sono sparpagliati molti petali di Dalia, formando una traccia che conduce verso nord e sud-est.

Alle tue spalle senti il rumore di Guardie Slith che si stanno avvicinando.

Ritorna alla mappa.

PARAGRAFO 52
I sacerdoti Hukka non riescono a ferirti

Ti trovi sulla cima del tumulo funerario, con i sacerdoti Hukka sconfitti prostrati ai tuoi piedi. I membri della tribù Hukka si inginocchiano, pregando con fervore. Ti avvicini al baule d'oro e due guerrieri intimoriti lo lasciano di fronte a te. Vieni sopraffatto dall'ingordigia e non vedi l'ora di aprirlo, ma al posto dei gioielli che avresti sperato di trovare, il baule è pieno di teste mozzate!

Vieni colto dalla nausea poiché alcune delle teste sono appartenute a Ratikkan che conoscevi!

Vedendo che non ci sono altre ricchezze da prendere, raccogli i gioielli che ti sono stati dati dagli Hukka, fai un inchino in modo cerimonioso e poi ti incammini velocemente verso la foresta, mentre gli Hukka cantano con venerazione.

Una volta che ti sei addentrato a sufficienza nella foresta, in modo da non essere visto, ti metti a correre.

Corri per tutta la notte fino all'alba, finché le gambe doloranti ti obbligano a fermarti per riposare. Recuperi *3 punti ferita* e guadagni *2 punti di esperienza*. I gioielli che ti sono stati donati possono valere 150 pezzi d'oro nei negozi di Suthorp.

Ti risvegli il mattino seguente e ti incammini verso est, sperando di incrociare l'Antica Strada che conduce a Suthorp. Continua al Paragrafo **10**.

PARAGRAFO 53
Il nascondiglio di Antoth

Ti inoltri con cautela nel nascondiglio di Antoth. Tenendo a portata di mano la spada, segui l'uomo, pronto a ucciderlo se si rivelasse pericoloso. Improvvisamente vieni afferrato per le braccia e per le gambe. Ti giri per combattere, ma riesci solo a liberare un braccio per impugnare la spada. Quattro mani artigliate si avventano su di te, mentre Antoth sguaina una spada corta e ti attacca.

Nella penombra ti accorgi che Antoth non è un vecchio decrepito, ma in realtà è una Guardia Slith travestita.

Devi riuscire a mozzare le mani artigliate ed attaccare Antoth. Tutti gli avversari ti attaccano all'inizio di ogni turno. Puoi attaccarli nell'ordine che preferisci.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

ANTOTH (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

MANI ARTIGLIATE (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
MANO #1 [4] [3] [2] [1]
MANO #2 [4] [3] [2] [1]
MANO #3 [4] [3] [2] [1]
MANO #4 [4] [3] [2] [1]

Quando hai sconfitto tutti i nemici, prosegui l'esplorazione della mappa. In questa occasione, per lasciare il nascondiglio di Antoth, puoi incrociare il tuo percorso.

PARAGRAFO 54
Intrusi nella Tomba Hukka

L'oscurità ti avvolge mentre cadi nella tomba Hukka. Per alcuni minuti vedi solo turbini di immagini distorte; poi lentamente ritorni cosciente, e scopri di non trovarti in una tomba vera e propria, ma piuttosto in una stanza segreta.

Ti rendi conto che gli Hukka stanno combattendo contro gli Slith. Mentre avanzi lentamente nella penombra, ti accorgi anche che sei stato dimenticato. Alla luce tremolante delle torce osservi il combattimento, e finalmente comincia ad essere chiaro quello che sta succedendo. Gli Slith hanno costruito una stanza segreta sotto al tumulo funerario degli Hukka e, come provano alcuni costumi e vasetti di trucco simili a quelli usati dagli attori itineranti, impersonavano gli eroi Hukka defunti, allo scopo di estorcere offerte in gioielli.

A questo punto entri in scena tu, distruggendo i loro piani malvagi; ed ora gli Hukka, consapevoli di essere stati raggirati, esigono una vendetta sanguinosa.

Stai per affrontare la prima battaglia, in cui 20 Hukka si scontrano con 9 Slith.

Dovrai seguire ambedue gli schieramenti mentre si annientano a vicenda, perché una volta che uno dei due è stato sconfitto, dovrai combattere con i sopravvissuti.

Il combattimento si svolge come segue. Gli Slith at-

taccano per primi. Estrai un numero per ciascuno Slith: ogni volta che ottieni un 3 o un 4, cancella 1 Hukka. Dopodichè estrai un numero per ciascun Hukka sopravvissuto ed ogni volta che ottieni un 4, cancella uno Slith.

Conta il numero di Slith rimasti e poi continua questo procedimento finchè uno dei due schieramenti viene annientato.

Il ruolo di Sagard nella battaglia è il seguente: prima di ogni combattimento può tentare di ridurre il vantaggio di uno dei due contendenti, attaccando gli Hukka o gli Slith. Sagard ha sempre diritto al primo attacco. Tutti gli Hukka sono di Livello 1 ed hanno *10 punti ferita*, mentre tutti gli Slith sono di Livello 2 ed hanno *15 punti ferita*.

Le tabelle che seguono devono essere usate per questi combattimenti; se non fossero sufficienti riutilizza le righe già compilate.

Non puoi fuggire da questa battaglia.

Se Sagard muore, ricomincia il libro dall'inizio.

Se tutti i nemici vengono sconfitti, vai al Paragrafo **55**.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

HUKKA (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)
- HUKKA #1 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
- HUKKA #2 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
- HUKKA #3 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
- HUKKA #4 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
- HUKKA #5 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

SLITH (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
- SLITH #1 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
- SLITH #2 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
- SLITH #3 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
- SLITH #4 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

PARAGRAFO 55
Dopo la battaglia

Gli Hukka e gli Slith giacciono a terra privi di vita. Con le ultime energie rimaste ti arrampichi fuori dalla tomba.

Ormai è l'alba. All'esterno della tomba le mogli degli Hukka ed i più vecchi piangono singhiozzando. Nessuno solleva un dito per fermarti, perché hai dimostrato di essere un valoroso guerriero, anche se sei un nemico. Mentre ti allontani, ti inchini per raccogliere i gioielli degli Hukka.

Una volta che sei al sicuro, ad adeguata distanza dagli Hukka, guardi i gioielli e mangi una razione di cibo. I ninnoli potrai venderli per 150 pezzi d'oro una volta giunto in città, mentre il cibo ti permette di tornare in forze. Recuperi *10 punti ferita* e guadagni *2 punti di esperienza*, più *1 punto* aggiuntivo per ogni nemico che hai sconfitto.

Prosegui vittorioso al Paragrafo **10**.

PARAGRAFO 56
La Vergine Slith

Senti alcuni gemiti provenire da una porta a sud. Guardando all'interno assisti ad una scena raccapricciante: una bellissima donna Slith è incatenata su un altare di pietra. Ti guarda con occhi supplichevoli e colmi di dolore, poi ti urla qualcosa in un linguaggio che non conosci. Il forte odore di carne putrida è nauseabondo, mentre nella sala risuona il rumore di un fragoroso ruggito. Puoi tentare di salvarla al Paragrafo **58**.

Altrimenti, facendo finta di nulla, puoi dirigerti verso ovest, da cui proviene solo la luce del giorno dell'ingresso principale, oppure verso est, dove il corridoio fa una svolta. I petali di Dalia sono disseminati sul pavimento in ambedue le direzioni.

Traccia il percorso sulla mappa e prosegui fino al prossimo Paragrafo.

PARAGRAFO 57
Lo Spirito Hukka

Lentamente ti arrampichi sulla ripida parete della fossa, con i piedi che scivolano sul terreno umido. Quando ti avvicini alla sommità, senti cantilenare un incantesimo Hukka per i defunti.

Sperando di coglierli di sorpresa, salti fuori dalla cavità con un salto felino, emettendo un grido di guerra e roteando la spada.

Ma prima di assestare un colpo letale, scopri che gli Hukka che si trovano di fronte a te non sono guerrieri, bensì vecchi, donne e bambini. Invece di armarsi, si inchinano di fronte a te pregando con fervore. Rimani sorpreso per qualche istante, ma poi ti rendi conto che credono che tu sia l'incarnazione dell'Hukka lì sepolto. Rinfoderi la spada e sollevi le braccia, imitando uno spirito Hukka.

Dopo alcuni minuti di fervidi canti, ti portano del cibo che mangi voracemente: recuperi *7 punti ferita*. Nel frattempo portano anche oggetti bellissimi: collane, piccoli talismani e altri ninnoli che valgono almeno 150 pezzi d'oro.

Quando la stella del mattino inizia a brillare all'orizzonte, mentre le donne Hukka stanno ancora danzando, vedi una lunga processione di torce che si avvicina lentamente attraverso le colline; non hai la minima idea di chi le stia trasportando. Vuoi forse scoprirlo?

Hai due possibilità: vuoi alzarti come farebbe lo "spi-

rito" che stai impersonando, e poi scomparire nella foresta con tutti i ninnoli che ti sono stati donati (vai al Paragrafo **60**)? Oppure vuoi aspettare che arrivino i portatori delle torce, in modo da tentare di ottenere qualche altro tesoro (vai al Paragrafo **49**)?

PARAGRAFO 58
La Sala Sacrificale

Corri verso la donna con la spada sguainata. Improvvisamente con la coda dell'occhio vedi una lunga zampa pelosa che tenta di colpirti.

Estrai un numero: se è pari vai al Paragrafo **48**, altrimenti se è dispari continua a leggere.

La zampa del mostro fortunatamente ti manca. Girandoti vedi che una gigantesca creatura pelosa, un abominevole incrocio fra un orso ed un rettile, è incatenata alla parete della stanza adiacente. Ogni volta che sollevi la spada per tentare di salvare la donna incatenata, si avventa su di te coi i suoi terribili artigli.

Con due abili colpi di spada finalmente fai a pezzi le catene, ma improvvisamente la donna si trasforma. Il bellissimo volto diventa verde e maligno, dalle spalle spuntano due ali, dalle dita protrudono unghie simili a pugnali ed i piedi si trasformano in orribili zampe artigliate. Questa creatura è tutt'altro che una donna Slith innocente: si tratta di una demonessa, collocata all'interno della sala per attirare gli avventurieri verso una morte orribile.

Avresti dovuto ricordare il monito scritto sulla map-

pa: “Non fidarti di nessuno dentro la Tomba dell’Idra.” Sei costretto a combattere contro la demonessa.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall’inizio.)

DEMONESSA (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (La hai sconfitta. Guadagni *2 punti di esperienza.* Ti trovi nella zona P: ritorna alla mappa e traccia una linea fino alla tua prossima destinazione.)

PARAGRAFO 59
Il pozzo oscuro

Ti imbatti in un profondo pozzo. Guardando in basso senti il rumore di acqua che scorre. Alle tue spalle giungono i rumori di alcune Guardie Slith. Puoi scegliere fra due possibilità: tentare di saltare il pozzo, oppure di aggirarlo. Se cerchi di aggirarlo vai al Paragrafo **75**.

In ogni caso potresti non riuscire ad attraversare il pozzo. Estrai un numero: se è pari vai al Paragrafo **86**, se invece è dispari traccia una linea sul pozzo e continua l'esplorazione.

PARAGRAFO 60
Meglio accontentarsi

Mentre la processione si avvicina, scopri che è composta da guerrieri Hukka e da sacerdoti. Sapendo che se ti scoprissero ti aspetterebbe una terribile sorte, ti alzi lentamente, raccogli i gioielli che ti sono stati donati dai fedeli e, nel modo più credibile possibile, ti incammini verso la foresta. Quando ti inoltri fra gli alberi i fedeli iniziano a cantare.

Il loro atteggiamento cambia non appena si rendono conto che te ne stai andando. I più vecchi prendono sassi e zolle di terra, scagliandoli verso di te. Ti metti a corre-

re nella foresta, abbandonando qualsiasi falsa apparenza e seguendo la Stella del Sud.

Gli anziani Hukka tentano di seguirti, ma le tue gambe forti come l'acciaio ti conducono lontano.

Corri per tutta la notte, finché giunge l'alba. Sali su un alto albero e guardi attentamente la foresta che ti circonda, ma non c'è traccia di inseguitori Hukka. In qualche modo sei riuscito a seminarli.

Mentre ti dirigi verso il profondo della foresta dai un'occhiata ai gioielli: quando arriverai a Suthorp avrai qualcosa da vendere.

Corri al Paragrafo **10**.

PARAGRAFO 61
L'incrocio oscuro

Ti trovi in corrispondenza dell'intersezione di numerosi corridoi. A sud-ovest si trova un cunicolo oscuro, attraverso il quale potresti fuggire. Imbocca un corridoio e prosegui l'esplorazione.

PARAGRAFO 62
Il corridoio tutt'altro che sicuro

Mentre attraversi il lungo corridoio vieni assalito da due Guardie Slith. Ti attaccano per prime. Devi ottenere un 4 per riuscire a fuggire.

SAGARD (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[25] [24] [23] [22] [21] [20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

GUARDIE SLITH (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
GUARDIA #1 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
GUARDIA #2 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando sconfiggi gli avversari, aggiungi *2 punti di esperienza* e poi ritorna alla mappa.

Se riesci a fuggire, ritorna alla mappa.

PARAGRAFO 63
Il corridoio illuminato

La tomba è satura di un fitto fumo nero proveniente da una grossa candela. Alla sua luce tremolante, che proietta ombre sinistre sulle pareti, sul pavimento vedi un cumulo di resti carbonizzati.

Esaminandoli attentamente, con l'aiuto della spada, trovi un teschio carbonizzato ed una pietra preziosa annerita, che ti fanno giungere ad una sola spiegazione possibile: in qualche dannato modo in questo punto un uomo è stato bruciato vivo!

Non lontano si trova un corridoio e poco più avanti scopri una scalinata, che potrebbe essere una via d'uscita dalla tomba.

Se vuoi imboccare le scale vai al Paragrafo **2**, altrimenti prosegui l'esplorazione.

PARAGRAFO 64
Il corridoio

Non appena metti piede nel corridoio senti un forte *psst*, come se qualcuno ti stesse chiamando. Guardandoti attorno vedi il pallido volto di un uomo ormai prossimo alla morte.

"Ratikkan!" ti chiama insistentemente. "Vieni qui!"

"Identificati prima che ti faccia a pezzi!" esclami.

"Sono Antoth, un operaio. Alcune settimane fa l'architetto fuggì, lasciandomi qui a morire. Sono rimasto nascosto qui fino ad ora."

"Puoi aiutarmi in qualche modo?" gli chiedi.

"Conosco tutti i segreti della tomba. Se vorrai ti farò da guida."

Detto questo, senti un rumore di passi proveniente da alcune Guardie Slith. Antoth ti fa cenno di nasconderti insieme a lui.

Devi prendere una decisione in fretta. Se ti unisci a lui vai al Paragrafo **53**, altrimenti continua ad esplorare la mappa.

PARAGRAFO 65
Vieni ferito dai sacerdoti

Il sangue ti sgorga da un braccio e dalla folla di Hukka proviene un mormorio di meraviglia: gli spiriti non sanguinano. Improvvisamente il contrattempo con i sacerdoti passa in secondo piano: adesso tutta la tribù si sta avventando su di te.

Sollevi la spada, preparandoti ad un'ultima sanguinosa battaglia, ma la moltitudine di persone ti spinge all'interno della fossa.

Mentre precipiti nell'oscurità, hai la mente confusa dai pensieri della terribile morte che subirai; immagini di essere trafitto dalle frecce e di essere sepolto vivo, ma non appena tocchi il fondo della fossa senti un tonfo su una superficie di legno e poi uno schianto.

Prima ancora di riuscire a metterti in piedi, una coppia di guerrieri Hukka piombano di fianco a te, mandando in frantumi le assi di legno che sorreggono la base del tumulo, facendovi cadere nella cavità sottostante.

Cadi verso il Paragrafo **54**.

PARAGRAFO 66
Le Guardie

Due Guardie Slith, con armature di cuoio nero e armate con asce da battaglia, sorvegliano l'ingresso della Sala. Dato che sei ancora travestito da trasportatore di Dalia, ti lasciano passare.

In ogni caso, se porterai via dalla tomba un qualsiasi oggetto che non sei stato autorizzato a prendere, ti attaccheranno. Prosegui al Paragrafo **67**.

PARAGRAFO 67
La Sala delle Frecce

La sala è invasa di fumo nauseabondo, proveniente da una candela. Nel centro della cripta triangolare si trova una statua appariscente di colore verde, alta trenta centimetri, con una gigantesca pietra preziosa verde incastonata nella fronte. Ti guardi alle spalle, e noti che le guardie ti stanno osservando. In un angolo della stanza ci sono sei frecce, mentre sul pavimento si trovano venti pietre preziose, come se fossero un'offerta per la statua. Stai pensando di depredare la tomba, ma sai bene che la conseguenza sarebbe un combattimento con le guardie.

Annota tutti gli oggetti che decidi di prendere e poi prosegui al Paragrafo **68**.

PARAGRAFO 68
Esci dalla Sala delle Frecce

Se hai preso solo le frecce puoi proseguire l'esplorazione della mappa. Altrimenti se hai preso qualcos'altro, le Guardie Slith ti attaccano

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

GUARDIE SLITH (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
GUARDIA #1 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
GUARDIA #2 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Una volta che hai sconfitto ambedue le guardie puoi prendere tutto ciò che vuoi dalla tomba. Se fuggi devi lasciare tutto il bottino e continuare l'esplorazione.

PARAGRAFO 69
Il corridoio

Ti trovi in un corridoio umido. La traccia di Dalia Oscura sul pavimento conduce verso sud, per poi svoltare a destra, mentre ad ovest c'è una cavità buia nella quale puoi saltare per uscire dalla tomba.

Improvvisamente nell'oscurità ti imbatti in un gruppo di trasportatori di Dalia. In mano hanno dei secchi colmi di un fluido marrone, e dall'odore penetrante che emanano supponi trattarsi di Olio di Dalia. Se vuoi puoi immergervi le frecce, annotandolo sul *registro del personaggio*.

Quando ti avvicini ai trasportatori di Dalia, ti osservano con occhi vacui.

"Portami questo secchio", dice uno di loro vacillando verso di te.

Lo schivi mentre tenta di afferrarti, ma le sue mani artigliate riescono comunque a lacercare la tunica, rendendo perfettamente visibili la spada ed i vestiti Ratikkan.

Continua l'esplorazione, se ne hai il coraggio.

PARAGRAFO 70
La Sala dell'Olio

Ti avvicini cautamente alla sala, aspettandoti di trovare alcune guardie all'ingresso. Con molta sorpresa scopri che le sentinelle sono accasciate a terra, ciascuna con un pugnale conficcato nella schiena. Le oltrepassi ed entri nella sala con cautela, visto che chiunque abbia assassinato le guardie potrebbe ancora essere qui.

All'interno della sala l'aria è piena di esalazioni di Dalia emanate da un calderone che ribolle al centro della stanza.

Vicino al calderone si trova un cumulo di *lingotti d'oro*, ammucchiati in modo da formare una piramide capovolta in equilibrio precario. Potresti riuscire a prenderne al massimo cinque.

Non lontano dai lingotti scorgi un baule di legno. La serratura è talmente fragile che riesci ad aprirla con un sol colpo di spada.

Se prendi uno qualsiasi di questi oggetti, oppure se immergi qualcosa nell'Olio di Dalia, annotalo subito sul *registro del personaggio,* e poi vai al Paragrafo **76**.

PARAGRAFO 71
Ti nascondi dagli Hukka

Mentre rimani nascosto nella profonda fossa, gli Hukka cantano melodie monotone per ore, e poi improvvisamente tacciono. Pensando che la cerimonia sia finita tiri un sospiro di sollievo, ma all'improvviso la fossa viene inondata dalla luce.

Guardi terrorizzato in alto, e vedi due sacerdoti con torce accese. Prima ancora di poter reagire, si mettono ad urlare per l'oltraggio.

Improvvisamente due guerrieri Hukka saltano subito giù nella fossa…

Sguaini la spada aspettandoti una terribile battaglia, ma non appena i due nemici atterrano sul fondo dello scavo, senti un forte rumore di legno che si spezza, e cadi a capofitto nell'oscurità dell'antica tomba.

Vai al Paragrafo **54**.

PARAGRAFO 72
Un rumore nella cripta

Spezzi la serratura con un colpo della spada, ma prima ancora di poter spalancare il baule, le Guardie Slith, che sembravano morte, accorrono attraverso il passaggio. Ti rendi conto che stavano fingendo: i pugnali erano un trucco ed erano solamente incastrati nelle armature.

Devi combattere con le guardie per almeno un turno prima di poter fuggire, ed in questo caso perdi tutto ciò che hai preso nella tomba, ad eccezione dell'arco e delle frecce, dopodichè puoi proseguire l'esplorazione della mappa.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

GUARDIE SLITH (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
GUARDIA #1 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
GUARDIA #2 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando sconfiggi ambedue le guardie, guadagni *3 punti di esperienza* ed hai la possibilità di aprire il baule, oppure di continuare l'esplorazione della mappa.

Se apri il baule vai al Paragrafo **74**.

3

PARAGRAFO 73
La pietra preziosa ed il monito

"Mi fido di voi." dici ai sacerdoti. Prendi la pietra preziosa dalla sua mano fredda come il ghiaccio, e poi ti indica l'angolo alla fine del corridoio. "Alla seconda svolta troverai un pozzo oscuro: saltaci dentro e troverai la salvezza."

"Stai mentendo!" gli dici, notando che la pietra preziosa sta diventando sempre più calda.

"Sto dicendo la verità." risponde.

Prima ancora di poter sguainare la spada, la pietra preziosa che tieni in mano diventa incandescente. Istintivamente cerchi di gettare a terra il rubino, ma rimane attaccato alla mano. I sacerdoti fuggono via lungo il corridoio mentre gridi per la terribile agonia, cercando inutilmente di staccare la pietra preziosa dalla mano.

Le fiamme dilagano lungo il braccio fino alla testa. Sei stato ingannato: avresti dovuto ricordare di non fidarti di nessuno all'interno della Tomba dell'Idra.

Quando le fiamme ti avviluppano completamente, ti rendi conto che in pochi minuti diventerai un cumulo di polvere carbonizzata.

Ricomincia il libro dall'inizio.

PARAGRAFO 74
Apri il baule

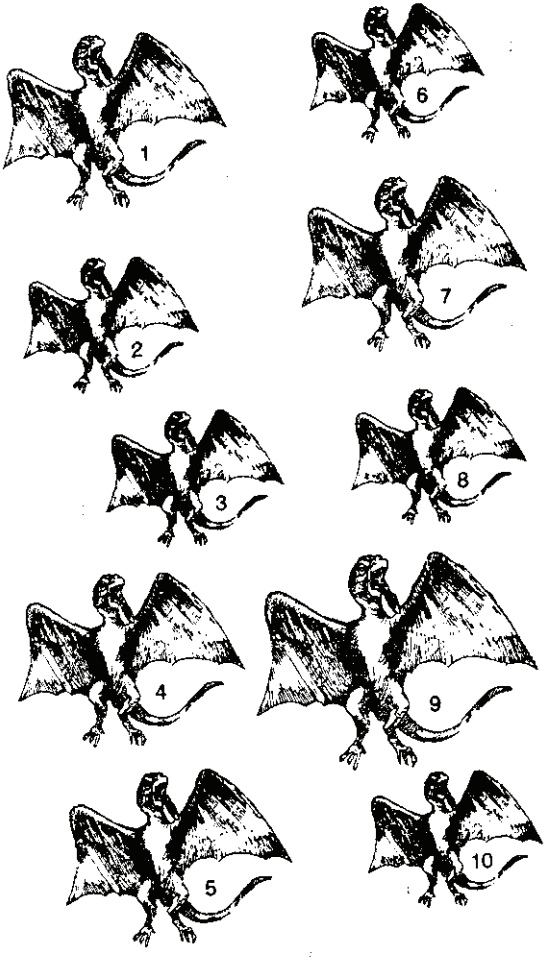
Apri il baule, dal quale improvvisamente fuoriesce una lingua di fuoco che ti causa *3 punti di danno*. Arretri immediatamente e scopri di aver liberato dieci Pipistrelli di Fuoco, utilizzati per tenere acceso il calderone.

I pipistrelli fuoriescono dal baule e ti volteggiano intorno, sputando lingue di fuoco mentre tenti di attaccarli. Fendendo l'aria con la spada probabilmente potresti riuscire a colpirne uno, uccidendo un Pipistrello di Fuoco per ciascun punto di danno che provochi. Quindi se ottieni un 4 puoi uccidere tre Pipistrelli di Fuoco (uno in più se possiedi la Spada della Valchiria).

I Pipistrelli di Fuoco provocano un punto di danno ogni volta che estrai un 4, indifferentemente dal tipo di armatura che indossi. Tutti i pipistrelli sono di Livello 1.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

Quando sconfiggi tutti i Pipistrelli di Fuoco, aggiungi *2 punti di esperienza*, prendi il bottino e poi prosegui l'esplorazione della mappa.


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PARAGRAFO 75
Incroci il tuo percorso

Improvvisamente ti imbatti in due Guardie Slith, ma non si tratta dei soliti Guerrieri Slith, infatti indossano armature nere ed elmi conici. Sono Guardie Slith d'Elite, ed ora si trovano proprio di fronte a te, con le lunghe e sottili spade sguainate, con gli occhi diabolici che brillano e la bocca tesa in un ghigno che rivela i denti guasti.

Cercando di evitarli ti giri per scappare, ma è inutile: hai altre due Guardie Slith alle spalle. Sei intrappolato nel corridoio e non hai altre possibilità per fuggire. Devi combattere con le quattro Guardie Slith.

Sguaini la spada e puoi attaccare per primo.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

GUARDIA SLITH D'ELITE #1
(Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

GUARDIA SLITH D'ELITE #2
(Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

GUARDIA SLITH D'ELITE #3
(Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

GUARDIA SLITH D'ELITE #4
(Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Non puoi fuggire.

Se sconfiggi tutte le Guardie Slith, aggiungi *7 punti di esperienza* e poi continua l'esplorazione, ma da questo momento sei libero di incrociare il tuo percorso quando vuoi.

PARAGRAFO 76
La Sala dell'Olio

Se non hai preso nulla dalla sala, ad eccezione dell'Olio di Dalia, continua l'esplorazione della mappa. Se hai cercato di scassinare il baule, estrai un numero: se è pari vai al Paragrafo **72**, se è dispari vai al Paragrafo **74**. Qualora avessi deciso di non toccare il baule, ma di prendere l'oro, continua a leggere.

Nel caso in cui tu abbia tentato di impossessarti dei lingotti d'oro, estrai un numero: se è pari ritorna alla mappa e continua l'esplorazione, altrimenti se è dispari vai al Paragrafo **80**. Qualora avessi deciso di non prendere i lingotti d'oro, continua l'esplorazione della mappa.

PARAGRAFO 77
La Sala dell'Idra

Entrando nella Sala dell'Idra, vieni investito dal terribile fetore di rettile e di Dalia Oscura.

Nella parte opposta della stanza dorme un'orribile bestia indescrivibile. Sette teste, parzialmente rettiliformi e parzialmente umane, protrudono da un grottesco corpo di serpente. Quando ti avvicini a questo spettacolo rivoltante, il mostro spalanca un occhio.

In questo momento hai la possibilità di usare qualsiasi arma da lancio che possiedi. Se lanci frecce intinte nell'Olio di Dalia, lancia un dado per ciascuna delle sette frecce. Se estrai un numero pari la testa è fuori combattimento (cancellala dalla tabella che segue). Se invece estrai un numero dispari la manchi. Se stai usando altre armi da lancio, segui le istruzioni che hai ricevuto al momento dell'acquisizione.

Annota le ferite che provochi sulla tabella di combattimento dell'Idra.

Dopo averla attaccata, improvvisamente l'Idra si risveglia. I suoi occhi, fiammeggianti d'ira, si posano su di te. In un primo momento sembrerebbe che l'Idra sia trattenuta da una catena, ma una delle teste vi sputa sopra dell'acido, ed in pochi secondi cade a terra insieme ad una nuvola di fumo, ridotta in una pozzanghera di metallo fuso e ribollente. L'orribile bestia striscia nella tua direzione.

Voltare le spalle all'Idra significherebbe morte certa,

quindi sei costretto a combattere. Puoi attaccare per primo, ma ciascuna testa dell'Idra può attaccarti ad ogni turno.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

TESTE DELL'IDRA (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)
TESTA #1 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
TESTA #2 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
TESTA #3 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
TESTA #4 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
TESTA #5 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
TESTA #6 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
TESTA #7 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi l'Idra, aggiungi *10 punti di esperienza* e poi ritorna alla mappa (se vuoi puoi prendere le *Catene dell'Idra*).

PARAGRAFO 78
Il lungo corridoio

Mentre corri attraverso il lungo e oscuro corridoio, afferri una torcia appesa al muro e la lanci dietro di te. Cadendo sul pavimento si infrange ed il petrolio che conteneva subito si incendia, lasciando gli inseguitori dall'altra parte del muro di fuoco, ma anche impedendoti di poter ripercorrere questo corridoio.

Proseguendo lungo il corridoio scorgi quattro figure umane, alcuni metri di fronte a te. Ti avventi su di loro, afferrando energicamente la spada.

Avvicinandoti scopri che si tratta di Sacerdoti Slith; ma invece di prepararsi a combattere, ti fissano con occhi spenti, come se fossero completamente sotto l'influenza della Dalia Oscura.

Uno di loro, apparentemente il più vecchio, si rivolge a te: "Non sai quello che stai facendo, Ratikkan." Gli altri annuiscono in modo distaccato.

"Se ucciderai l'Idra, libererai una terribile entità che distruggerà l'intera Isola degli Slith."

"Gli Slith non si stanno preoccupando molto per la diffusione della loro malvagità in tutto il Ratik."

"Salvati e salvaci, Ratikkan. Torna da dove sei venuto. Ti mostrerò una via di fuga e ti darò questa pietra preziosa."

Il sacerdote ti mostra un rubino gigantesco che sembra brillare di luce propria, illuminando la tomba. A questo punto hai la facoltà di scegliere fra tre possibilità:

puoi prendere la pietra preziosa e seguire il consiglio del sacerdote (vai al Paragrafo **73**), puoi prendere la pietra preziosa senza ascoltare il monito (vai al Paragrafo **79**), oppure puoi oltrepassare gli Slith proseguendo l'esplorazione (ritorna alla mappa).

4

PARAGRAFO 79
Prendi la pietra preziosa

"Non ho bisogno dei tuoi consigli, vecchio, ma prenderò la pietra preziosa." Detto questo, sottrai il rubino luminescente dalle sue mani gelide e poi lo spingi a terra. Gli altri sacerdoti non sfoderano nemmeno un'arma per fermarti, e dopo qualche passo ti dilegui oltre l'angolo del corridoio.

Mentre ti avventuri lentamente nei corridoi oscuri, verso la Sala dell'Idra, ti accorgi che la pietra preziosa sta diventando rovente. Istintivamente cerchi di gettare a terra il rubino, ma rimane attaccato alla mano. In lontananza senti le risate sguaiate dei sacerdoti.

La mano è in fiamme, e le tue grida di agonia echeggiano in tutta la tomba. Non c'è modo per placare questo tormento insopportabile.

Le fiamme dilagano lungo il braccio fino alla testa. Sei stato ingannato: avresti dovuto ricordare di non fidarti di nessuno all'interno della Tomba dell'Idra.

Quando le fiamme ti avviluppano completamente, ti rendi conto che in pochi minuti diventerai un cumulo di polvere carbonizzata.

Ricomincia il libro dall'inizio.

PARAGRAFO 80
I lingotti d'oro

Mentre tenti di impossessarti dei lingotti d'oro, vieni colto inaspettatamente da una folata di Olio di Dalia, ed urti goffamente la piramide d'oro. L'intero mucchio crolla a terra e nella stanza risuona un fragoroso rumore.

Improvvisamente le guardie che sembravano morte accorrono attraverso il passaggio. Ti rendi conto che stavano fingendo: i pugnali erano un trucco ed erano solamente incastrati nelle armature.

Devi combattere con le guardie per almeno un turno prima di poter fuggire, ed in questo caso perdi tutto ciò che hai preso nella tomba, ad eccezione delle armi, e poi prosegui l'esplorazione della mappa.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

GUARDIE SLITH (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
GUARDIA #1 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
GUARDIA #2 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando sconfiggi ambedue le guardie, annota i *lingotti d'oro* sul *registro del personaggio* ed aggiungi *3 punti di esperienza*, dopodichè continua l'esplorazione della mappa.

PARAGRAFO 81
Sconfiggi i marinai assassini

Swarny Pate osserva i suoi due marinai che giacciono a faccia in giù sulla coperta, lasciando cadere il coltellaccio. Guadagni *2 punti di esperienza*.

"Uccidimi e non riuscirai mai a trovare il modo di arrivare sull'isola", dice.

"Prova a sfiorarmi e ti ritroverai nello stomaco di uno squalo", gli rispondi.

Scrollando le spalle si dirige verso il timone. "Mi sembra giusto…"

Getti i cadaveri dei due marinai nelle acque scure e calme del mare. Galleggiano per qualche istante e poi due pinne triangolari emergono dalle profondità marine, facendo scomparire i due corpi in un turbine di bolle.

Recuperi *5 punti ferita* mangiando le razioni alimentari appartenute ai marinai, visto che a loro non servono più.

Swarny Pate ti indica un punto all'orizzonte, e per la prima volta puoi osservare l'Isola degli Slith: si tratta di un cono vulcanico crollato che fuoriesce bizzarramente dal mare azzurro. Quando vi avvicinate vedi che la lava, simile ad una piovra, estende i tentacoli di roccia fusa nel mare ribollente, circondando l'isola con una densa e vaporosa nebbia.

Accostandovi all'isola noti che anche sott'acqua ci

sono molteplici fenditure nel fondale marino.

La piccola imbarcazione diventa rovente quando si avvicina alla riva, e sussulti nel veder Swarny gettare un piccolo volatile in acqua, che dopo alcuni istanti riemerge perfettamente bollito.

Mentre navighi verso il punto più lontano dell'isola, ti rendi conto che probabilmente si tratta del posto più inospitale di tutto il pianeta. Da molteplici fenditure nel terreno privo di alberi emergono gas vulcanici, mentre fragorose esplosioni scuotono l'aria come temporali.

Il lato opposto dell'isola sembra leggermente più ospitale. Vedi alcuni alberi verdi, mentre in alcuni punti avvisti una nave Slith con vele nere, che sta salpando attraverso la nebbia e gli scogli luccicanti e frastagliati che circondano l'isola.

Nel tardo pomeriggio Swarny Pate approda in una piccola insenatura relativamente ospitale

Vai al Paragrafo **90**.

PARAGRAFO 82
Le scale verso l'esterno

Il cuore ti batte all'impazzata mentre corri giù per le scale, che sembrano scendere fino al centro della terra. Alle tue spalle senti le urla delle Guardie Slith.

Raggiungendo la fine delle scale ti ritrovi su una stretta cresta rocciosa, all'interno di una caverna sotterranea. Molto più in basso scorre un fiume di lava fusa, mentre in alto si trova una foresta di stalattiti. Dalla parte opposta della caverna, a circa un chilometro e mezzo di distanza, un sottile filo di luce squarcia l'oscurità.

Alle tue spalle le Guardie Slith stanno piombando giù dalle scale, urlando. Fuggi lungo la stretta cresta tentando di non guardare in basso, mentre le frecce ti sfiorano sibilando. Estrai un numero per quattro volte: subisci *1 punto di danno* per ogni 1 che estrai. Se questo ti uccide, in ogni caso hai fatto un valoroso tentativo di fuga.

Una volta raggiunto il cono di luce, ti ritrovi davanti all'imboccatura di una caverna. Sotto di te il fiume di lava si getta nell'oceano ribollente. Le frecce ti piombano addosso, e pare che non ci sia nessuna via di fuga. Estrai nuovamente un numero per quattro volte, subendo *1 punto ferita* per ogni numero pari che ottieni.

Con tempismo perfetto, una nave a tre alberi di colore rosso sta salpando vicino ad uno scoglio, fra le acque ribollenti. Osservandola con più attenzione, noti che lo scafo è finemente decorato, ed è governata da un ardito individuo; a fianco si trova nientemeno che Ketza Kota.

L'imbarcazione si avvicina, facendo rotta verso di te. Le frecce piovono sulla nave, ma miracolosamente nessuna di esse colpisce l'equipaggio.

Quando la nave è sufficientemente vicina, Sali a bordo; Ketza Kota ti abbraccia, ed una folata di vento spinge l'imbarcazione fuori della baia, nel mare aperto. Guadagni *1 punto di esperienza*.

Girandoti, vedi l'Isola degli Slith in tumulto: i Demoni di Fuoco alti sei metri fuoriescono dalla tomba e devastano l'Isola, mentre gli Slith terrorizzati si gettano sulle loro navi, caricando grossi sacchi di Dalia Oscura. Alcuni ce la fanno, altri vengono schiacciati da gigantesche rocce vulcaniche gettate dai mostri.

Al crepuscolo raggiungete le spiagge dell'Isola dei Pirati San Koal. Insieme a Ketza Kota guardi il sole rosso sangue che tramonta nell'oceano.

Non appena scende l'oscurità, vedi un'esplosione all'orizzonte: l'Isola degli Slith ed il male che essa emanava sono stati distrutti. Ketza Kota per un momento sembra essere triste, ma poi sorride. "Anche se non abbiamo guadagnato nulla, perlomeno ci siamo conosciuti."

Se possiedi un bottino, puoi portarlo al negozio che si trova al Paragrafo **88**.

PARAGRAFO 83
La Sala delle Ossa

Seguendo la scia di ossa lungo il corridoio, giungi in una stanza permeata dal puzzo di morte. Grossi mucchi di ossa sono accatastati fino quasi al soffitto; nei cumuli ci sono anche spade rotte, mazze spezzate e frammenti di vestiti laceri.

Sentendo un rumore di passi ti nascondi fra questi miseri resti, e fortunatamente una coppia di Guardie Slith prosegue senza notarti. Se vuoi rovistare fra le ossa in cerca di qualcosa di utile continua a leggere, altrimenti ritorna alla mappa.

Fra le ossa trovi *20 monete Slith* (annotale sul *registro del personaggio*) e nient'altro, ad eccezione di qualche punta di arma spezzata. Finalmente scopri uno scheletro che indossa una veste nera, ancora ricoperto da brandelli di carne simili al cuoio. Il volto è teso in una smorfia che somiglia ad un ghigno, mentre le mani mummificate sembrano indicare la cintura, nella quale si trovano *7 dardi di fuoco*.

Rimuovi con cura la cintura dallo scheletro, e la avvolgi intorno alla vita. Puoi scagliare due dardi durante qualsiasi turno di combattimento. Ogni volta che decidi di farlo devi estrarre un numero: se è diverso da 4, i dardi metteranno fuori combattimento qualsiasi cosa colpiscono.

Si tratta di *armi* potenti: usale con parsimonia.

Annotale sul *registro del personaggio* e poi prosegui.

PARAGRAFO 84
La via di fuga

Dopo aver lasciato alle spalle un largo corridoio, ne imbocchi uno più stretto, che conduce in un locale vuoto e buio. Ti trovi di fronte ad un cunicolo scalpellato con cura e circondato da geroglifici Slith. Avendo più tempo a disposizione potresti provare a decifrarli, ma in questo momento senti arrivare alcune Guardie Slith. Puoi voltarti per affrontare le guardie (vai al Paragrafo **85**), oppure puoi gettarti nel cunicolo; in questo caso devi estrarre un numero: se è pari vai al Paragrafo **86**, se invece è dispari vai al Paragrafo **89**.

PARAGRAFO 85
Combattimento con le Guardie Slith

Ti giri mentre sei vicino al bordo del cunicolo, e vedi avvicinarsi due Guardie Slith che indossano cotte di maglia. Estrai un numero per stabilire chi attaccherà per primo. Se ottieni un 1 o un 2, puoi attaccare per primo, altrimenti con un 3 o con un 4, attaccano prima loro.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

GUARDIE SLITH (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
GUARDIA #1 [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
GUARDIA #2 [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [61 [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi ambedue le Guardie Slith *aggiungi 4 punti di esperienza* e poi continua l'esplorazione, ignorando la regola di non poter incrociare il percorso già fatto, finché non hai superato il corridoio che conduce al cunicolo verticale.

Se non possiedi già una *cotta di maglia*, puoi prenderla da una delle guardie. Quando la indossi puoi sot-

trarre 1 punto di danno da ogni attacco che subisci.

Nel corso del combattimento non puoi fuggire, tuttavia puoi saltare. Se decidi di farlo estrai un numero: se è pari vai al Paragrafo **86**, se invece è dispari vai al Paragrafo **89**.

PARAGRAFO 86
Il cunicolo verticale

Salti nel cunicolo. Sotto di te vedi solo oscurità. Precipiti nelle tenebre finché non vedi un bagliore rossastro molto più in basso. Negli ultimi istanti di vita ti rendi conto che ti stai tuffando in un fiume di lava. Ricomincia il libro dall'inizio.

PARAGRAFO 87
Sconfiggi il Muckmonga

Il Muckmonga, ormai vicino alla morte, si tuffa nella pozza di fango (guadagni *3 punti di esperienza*). Ti volti e cerchi di muoverti più in fretta che puoi attraverso il liquido fetido, distanziando sufficientemente il mostro.

Seguendo il tunnel fino alla fine, giungi su una spiaggia di roccia lavica ricoperta da un liquido melmoso.

Per alcuni giorni rimani seduto sulla spiaggia, stanco, sporco e affamato, chiedendoti come uscire da questo luogo. Proprio quando stai pensando di allearti con gli Slith e arruolarti nel loro esercito, dalla caverna sopraggiunge un altro avventuriero zoppicante e coperto di fango.

Si mette a ridere quando nota le tue condizioni fisiche e poi orgogliosamente ti mostra i suoi tesori: possiede una piccola statua raffigurante un'idra, svariate monete ed una grossa pietra preziosa verde.

Possiedi alcuni tesori simili e sei alquanto perplesso sul modo con cui se li è procurati, ma piuttosto che destare la sua diffidenza o la sua collera, gli chiedi se possiede un'imbarcazione. Fortunatamente ne ha una, e ti offre di portarti via da questa isola per la metà dei tesori che possiedi. Visto che non hai altre alternative ti unisci a lui. Vi incamminate verso la sua imbarcazione e poi impiegate numerosi giorni di navigazione per superare un'incredibile numero di isole, rischiando più volte di finire schiacciati dalle carene di svariate imbarcazioni

incontrate durante il viaggio.

Finalmente approdate su una grossa isola; quando alcuni vecchi lupi di mare vedono le vostre condizioni pietose, si mettono a ridere sguaiatamente, dopodichè vi accompagnano fino ad un negozio. Vai al Paragrafo **88** per vedere a quanto ammontano i tuoi tesori.

PARAGRAFO 88
Il negozio

Mostri i tesori che hai trovato nella Tomba dell'Idra ad un vecchio lupo di mare dall'aspetto molto logoro. Per sapere quanto valgono, fai riferimento alla lista che segue.

MONETE SLITH: si tratta di oggetti per collezionisti. Valgono *100 pezzi d'oro.*

STATUETTA DELL'IDRA: il commerciante si mette a ridere e ti mostra uno scaffale colmo di statuette identiche. A quanto pare gli Slith le mettono nelle loro tombe per ingannare gli avventurieri. Non vale nulla, ma puoi tenerla come souvenir.

GIOIELLI SLITH: Come per le statuette, si tratta di oggetti fasulli per ingannare gli avventurieri, invogliandoli ad abbandonare la tomba e facendogli credere di aver trovato una fortuna.

CATENE DELL'IDRA: sono l'oggetto più prezioso che possiedi. Valgono *1000 pezzi d'oro*, ed eri completamente inconsapevole del loro valore. Un vero collezionista le pagherebbe anche dieci volte tanto.

LINGOTTI D'ORO: come per gli altri oggetti messi deliberatamente all'interno della tomba per ingannare gli avventurieri, si tratta di lingotti placcati. Fondendoli puoi ricavare *1 pezzo d'oro*.

Annota tutti i tesori, le armi e le armature sul *registro del personaggio*, poiché potranno tornarti utili nel prossimo libro.

1

PARAGRAFO 89
Il cunicolo verticale

Precipiti per alcuni istanti nell'oscurità, preparandoti alla morte, ma per fortuna atterri in un laghetto piccolo e melmoso.

Nello stagno, fiocamente illuminato da un muschio luminescente che cresce sulle pareti, aleggia un puzzo orribile. Mentre ti alzi senti uno spaventoso grugnito. Nella debole luce verde scorgi il profilo di una creatura grottesca: è alta circa tre metri e sembra costituita da cera che si sta sciogliendo lentamente.

"Dammi i tuoi tesori e ti lascerò vivere", ti dice con una voce inumana e gorgogliante, come se avesse la gola colma di fango.

Con la melma che ti arriva fino alle ginocchia, sguaini la spada e fronteggi la creatura. È veramente enorme, ma sembra stupida e lenta: si tratta di un Muckmonga. Puoi combattere fino alla fine oppure puoi dargli tutti i tuoi tesori.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

MUCKMONGA (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Quando sconfiggi il Muckmonga, vai al Paragrafo **87**. Se decidi di lasciargli i tuoi tesori, vai al Paragrafo **100**.

PARAGRAFO 90
Entri nella tomba

"Dammi subito cinquanta pezzi d'oro e ti aspetterò." ti dice Swarny Pate con la faccia illuminata dal bagliore rossastro proveniente dell'isola.

Valuti attentamente l'offerta: Swarny Pate è una persona infida, tuttavia è l'unica tua possibilità per andartene dall'isola. Se vuoi affidarti a lui, sottrai *50 pezzi d'oro* (se li hai) dal *registro del personaggio*.

Mentre ti avventuri sull'isola vieni soffocato da una nube di fumo solforoso. Il paesaggio ha un aspetto che può esistere solo negli incubi; il terreno in molti punti è formato da rocce vitree, ad eccezione di piccole aree di terriccio e vegetazione, fra i fiumi di lava.

Girandoti vedi l'imbarcazione di Swarny Pate che sta scomparendo nella nebbia. Emette una forte risata e poi grida: "Che Gak ti aiuti, Ratikkan." Ormai la barca si è dileguata nella nebbia.

Arrampicandoti sulla parete verticale di lava, giungi in vista del villaggio Slith. Una distesa semicircolare di campi verdi e bianchi di Dalie circonda delle piccole mura di pietra nera vulcanica. Alle spalle della città riconosci la costruzione che dovrebbe essere la tomba: una imponente struttura di vetro nero con un unico portale rettangolare, sorvegliato da Slith armati di scimitarre.

Mentre ti avventuri sull'isola brumosa per giungere al villaggio, noti vari individui che vagano senza meta, come se fossero in stato di torpore. Quando passi loro

vicino non sembrano notarti, visto che i loro occhi spaventati sono vitrei e le loro bocche emettono borbottii incomprensibili … Non è difficile dedurre che sono vittime della Dalia Oscura.

Osservi la tomba da una posizione strategica: una processione apparentemente senza fine di individui incappucciati, che trasportano la Dalia Oscura, si muovono lentamente vicino alle guardie entrando ed uscendo dal portale; decidi di trovare una veste simile.

Mentre continui a salire sul pendio, giungi presso una grande fossa a cielo aperto colma di cadaveri di Slith, molti dei quali indossano ancora la veste. Togli la tunica da uno scheletro e la indossi, poi ti strofini della cenere sul volto in modo da somigliare agli altri Slith.

Una fila di Slith con gli occhi vitrei stanno trasportando la Dalia, passa accanto a sei Guardie Slith ed a due enormi statue raffiguranti orribili mostri, dipinte con colori vivaci. Ti trovi in fondo alla fila ed anche se le guardie ti osservano, non ti impediscono di entrare nella Tomba dell'Idra.

Appena entri vieni colto dal fetore della morte e del male. I corridoi sono stretti e bassi, le pareti sono costituite da rocce vitree ricoperte da schizzi di sangue. Attraverso i passaggi si sentono rumori di passi, urli distanti e profondi grugniti. Un brivido ti corre lungo la schiena di fronte al male che ti circonda. Quando raggiungete il primo incrocio, i trasportatori di Dalia procedono verso nord. Ti fermi guardando indietro verso l'entrata luminosa, poi a destra e a sinistra.

Vai al Paragrafo **98**.

PARAGRAFO 91
La Sala delle Ossa

Addentrandoti nel corridoio ti ritrovi nell'oscurità più completa. Verso nord e verso est senti il rumore di passi; alcuni provengono dalla marcia cadenzata delle guardie, altri invece dal leggero strisciare dei trasportatori di Dalia.

Nascondendoti dietro ad un muro poggi i piedi sopra qualcosa che scricchiola. Guardando in basso vedi le orbite vuote e l'ampio ghigno di un teschio. Esamini il pavimento e scopri che è ricoperto di ossa, le quali sembrano provenire da una stanza che si trova ad ovest. Un cartello sopra la porta recita SALA DELLE OSSA (scritto in geroglifici Slith).

Ritorna alla mappa e traccia una freccia verso il luogo successivo che vuoi esplorare. Adesso ti trovi alla lettera B.

PARAGRAFO 92
La Sala del Sonno

Il percorso attraverso la via di comunicazione principale della tomba è reso difficoltoso dal grande numero di trasportatori di Dalia. Ad ogni passo che fai, ti senti avvolgere da un innaturale senso di stanchezza: si tratta dell'effetto dannoso della Dalia Oscura.

Raggiungendo l'ultima sala ti ritrovi in una stanza scura colma di Dalia Oscura. Due Guardie Slith armate di spade seghettate si muovono nella tua direzione, ma i loro movimenti sono intralciati dai mucchi di Dalia.

Estrai un numero: se è pari vai al Paragrafo **95**, se invece è dispari vai al Paragrafo **93**.

PARAGRAFO 93
Le Guardie della Dalia

Le Guardie Slith incespicano verso di te. Temendo le loro spade, ti getti fuori della sala completamente pervaso dal terrore. Più stai lontano dagli effluvi di Dalia, meno potranno avere effetto su di te.

Ritorna alla mappa.

PARAGRAFO 94
Le Guardie dell'Idra

Girando l'angolo ti imbatti in due guardie con armature a piastre complete e lance. Estrai un numero: se è pari riesci a coglierle di sorpresa e puoi attaccarli per primo, altrimenti se è dispari potranno attaccare loro per prime.

Non puoi fuggire dalle guardie, tuttavia potrai oltrepassarle se estrai un 4 prima di un qualsiasi tuo turno di combattimento.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

GUARDIE DELLA TOMBA
(Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
GUARDIA #1 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
GUARDIA #2 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi ambedue le guardie, aggiungi *4 punti di esperienza* e poi ritorna alla mappa. Se invece riesci ad oltrepassarle, vai al Paragrafo **96**.

PARAGRAFO 95
Resisti alla Dalia Oscura

Le due guardie incespicano verso di te. Sei sotto gli effetti dei potenti effluvi della Dalia Oscura. Prima di riuscire a scappare dalla stanza le guardie si lanciano su di te, ma i loro attacchi sono così deboli da renderle di Livello 2 e con solamente 5 punti ferita. Essendo stordito dagli effluvi della Dalia Oscura, devi combattere al Livello 2.

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

GUARDIE SLITH (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
GUARDIA #1 [5] [4] [3] [2] [1]
GUARDIA #2 [5] [4] [3] [2] [1]

Non puoi fuggire.

Se sconfiggi ambedue le guardie, aggiungi *4 punti di esperienza* e poi ritorna alla mappa.

PARAGRAFO 96
La Terza Sala

Fuggendo dalle guardie, entri nella terza sala.

Dalla parte opposta della cripta triangolare, illuminata dalle torce fiammeggianti, si trova la più terrificante creatura che tu abbia mai visto. Si tratta di una gigantesca bestia rettiliforme con sette teste; attorno al grosso collo, da cui si diramano le altre teste, è avvolta una grossa catena.

Ti trovi di fronte all'Idra. *Sembrerebbe* addormentata, ma non appena ti avvicini socchiude un occhio e spalanca una bocca.

Mentre osservi l'orribile creatura, le Guardie Slith irrompono nella stanza; reagendo istintivamente affondi la spada nel corpo squamoso del mostro.

Improvvisamente tutte le teste si svegliano, guardando te e le Guardie Slith; queste ultime, inorridite dalla terribile creatura, ritornano in piena forza.

Quando inizia la battaglia, rimani colpito dalla raccapricciante consapevolezza che ognuna delle teste dell'Idra un tempo era umana! Dove un tempo c'erano i denti, adesso ci sono zanne gocciolanti veleno; dove un tempo c'erano gli occhi, adesso ci sono solo nere fessure.

Per qualche istante l'Idra viene trattenuta dalle catene, ma poi una delle teste vi sputa sopra dell'acido. In pochi secondi le catene cadono a terra insieme a una nuvola di fumo, trasformate in una pozzanghera di metallo

fuso ribollente.

Insieme alle due guardie dovrai combattere l'Idra fino alla morte. Se hai armi da lancio, usale al posto del combattimento corpo a corpo.

Se vuoi usare l'arco e le frecce, estrai un numero: colpisci sempre tranne che con un 4, ed il questo caso la testa sarà messa fuori combattimento. Ciascuna testa dell'Idra attacca ad ogni turno; tre attaccano te, mentre le altre quattro si dividono equamente contro le Guardie Slith. Se una Guardia Slith muore, le teste inizieranno ad attaccare te. Tu e le guardie attaccate per primi.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

GUARDIE SLITH DELLA TOMBA
(Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
GUARDIA #1 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
GUARDIA #2 [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

TESTE DELL'IDRA (Livello 5: 1/2, 2/3, 3/3, 4/4)
TESTA #1 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
TESTA #2 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
TESTA #3 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
TESTA #4 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
TESTA #5 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
TESTA #6 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]
TESTA #7 [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se uccidi l'Idra, aggiungi *10 punti di esperienza* e poi ritorna alla mappa (se vuoi puoi prendere le *Catene dell'Idra*).

PARAGRAFO 97
Il vecchio sacerdote

A quanto pare la congregazione Maji Mahot è decisamente decaduta nel corso degli anni, dato che la navata della cattedrale adesso ospita l'officina di un fabbro. Mentre parli al sacerdote, il discorso viene disturbato dai forti clangori. L'estremità della cattedrale, che un tempo era una cappella, adesso è un panificio dal quale proviene un delizioso profumo di pane appena sfornato, che copre l'odore stantio di questo luogo.

"Non ricevo spesso visite", inizia a dire il Sacerdote.

Sorridi, imbarazzato dalla sua presenza. "Maji Mahot è profondamente rispettata nel nord."

"Apprezzo molto il tuo parere, figliolo, ma non è veritiero. A quanto pare servo un dio impopolare. Per quale motivo sei giunto qui?"

"Sono entrato in possesso di una mappa codificata: vorrei il tuo aiuto per capire cosa c'è scritto."

Gli porgi la mappa, ed il Sacerdote la studia attentamente. "Si tratta di una mappa scritta con geroglifici arcaici, ma non è nulla di difficile."

Indica la prima riga. "Questa frase dice: 'La Tomba dell'Idra'".

Osserva nuovamente la mappa, muovendo il dito nodoso su un'altra riga. "Quest'altra recita: 'Non fidarti di nessuno nella Tomba dell'Idra'".

"Parlami della tomba", gli chiedi.

Il Sacerdote solleva lo sguardo per risponderti, ma

improvvisamente senti un sibilo ed un leggero tonfo, ed i suoi occhi si velano. Ti osserva ancora per un istante: "Uccidi l'Idra, figliolo. Uccidila. Cerca Ketz...". Prima di poter finire la frase crolla esanime sul tavolo. Vedi qualcuno correre nell'officina del fabbro, e poi il pugnale Slith conficcato nella schiena del Sacerdote.

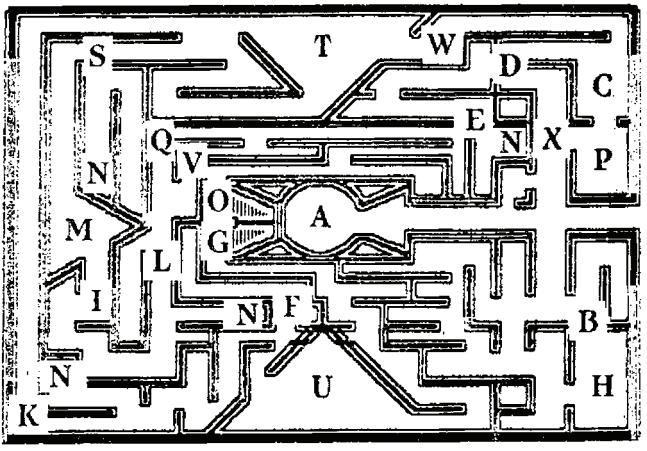
A questo punto dovresti avere sufficienti informazioni per decifrare la mappa riprodotta al Paragrafo **40**. Se ci riesci, vai al paragrafo indicato nella mappa stessa.

Se invece non ci riesci, ma vuoi andare alla Tomba dell'Idra nonostante il messaggio misterioso, vai al Paragrafo **45**.

Per cercare e metterti in contatto con Ketza Kota, ritorna alla locanda (Paragrafo **42**).

PARAGRAFO 98
Esplorazione della Tomba

Ti trovi all'ingresso della Tomba dell'Idra. Traccia una linea verso la zona successiva che vuoi raggiungere (non puoi oltrepassare una zona senza prima visitarla), andando al relativo paragrafo. Dopo aver letto il paragrafo ed aver concluso qualsiasi combattimento in cui potresti imbatterti, ritorna a questa mappa e traccia una linea verso la zona successiva che vuoi visitare andando al paragrafo corrispondente. Completa qualsiasi combattimento, poi torna alla mappa e continua verso la zona successiva. (Prendi nota di questo paragrafo visto che dovrai ritornarci spesso).



Non puoi tornare due volte nello stesso paragrafo, altrimenti attireresti l'attenzione delle Guardie Slith. Evita di incrociare il tuo percorso: se sei obbligato a farlo vai al Paragrafo **75**.

Quando raggiungi una lettera sulla mappa, fai riferimento alla lista che segue e vai al Paragrafo indicato.

A — Paragrafo **92**
B — Paragrafo **91**
C — Paragrafo **48**
D — Paragrafo **51**
E — Paragrafo **61**
F — Paragrafo **94**
G — Paragrafo **82**
H — Paragrafo **83**
I — Paragrafo **66**
K — Paragrafo **78**
L — Paragrafo **64**
M — Paragrafo **67**
N — Paragrafo **84**
O — Paragrafo **2**
P — Paragrafo **58**
Q — Paragrafo **62**
S — Paragrafo **69**
T — Paragrafo **70**
U — Paragrafo **77**
V — Paragrafo **63**
W — Paragrafo **59**
X — Paragrafo **56**

PARAGRAFO 99
Il pericoloso viaggio

Le stelle brillano come gioielli nel cielo nero come la pece mentre la barca di Swarny Pate naviga sul mare tenebroso. Nei tempi previsti, quando le torri di Suthorp sono ormai sparite dietro l'orizzonte, in lontananza vedi il profilo di alcune isole. La maggior parte sono costituite da sporgenze rocciose e probabilmente sono disabitate, ma su alcune brillano le fiamme arancioni di fuochi.

Il leggero rollio della nave, il vento tiepido che spira da sud e la quieta aria marina ti fanno assopire. Comunque sei consapevole del fatto che addormentarsi significherebbe sicuramente essere attaccati da Swarny Pate e dai due minacciosi marinai Fexiani.

Ti assopisci lentamente, sentendoti più stanco che mai. Lottando per rimanere sveglio, ti tagli il dito con la spada luccicante; il dolore ti tiene sveglio per tutta notte, durante la quale altrimenti avresti potuto essere tradito.

Prima dell'alba vedi un bagliore arancione all'orizzonte verso est. "È Thar…" ti informa Swarny Pate. "Il posto più infernale che Gak potesse creare."

Ti indica un punto all'orizzonte e per la prima volta puoi osservare l'Isola degli Slith: si tratta di un cono vulcanico crollato che fuoriesce bizzarramente dal mare azzurro. Quando vi avvicinate vedi che la lava, simile ad una piovra, estende i tentacoli di roccia fusa nel mare ribollente, circondando l'isola con una densa e vaporosa nebbia.

Accostandosi all'isola noti che anche sott'acqua ci sono molteplici fenditure nel fondale marino.

La piccola imbarcazione diventa rovente quando si avvicina alla riva, e sussulti nel veder Swarny gettare un piccolo volatile in acqua, che dopo alcuni istanti riemerge perfettamente bollito.

Mentre navighi verso il punto più lontano dell'isola ti rendi conto che probabilmente si tratta del posto più inospitale di tutto il pianeta. Da molteplici fenditure nel terreno privo di alberi emergono gas vulcanici, mentre fragorose esplosioni scuotono l'aria come temporali.

Il lato opposto dell'isola sembra leggermente più ospitale. Vedi alcuni alberi verdi, mentre in alcuni punti avvisti una nave Slith con vele nere, che sta salpando attraverso la nebbia e gli scogli luccicanti e frastagliati che circondano l'isola.

Nel tardo pomeriggio Swarny Pate approda in una piccola insenatura relativamente ospitale.

Vai al Paragrafo **90**.

PARAGRAFO 100
Consegni i gioielli al Muckmonga

Visto che non hai la minima intenzione di continuare a combattere con il Muckmonga, getti a terra i tuoi gioielli e inizi a correre. Ma la creatura, invece di prendere i gioielli come avresti immaginato, emette una risata gorgogliante che echeggia nell'orribile grotta.

"Non voglio gioielli…voglio il tuo sangue!" mormora.

Se hai qualche pozione rivitalizzante o qualche arma letale, faresti meglio ad usarla dato che il mostro demoniaco si sta preparando ad ucciderti.

SAGARD (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16],[15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

MUCKMONGA (Livello 4: 1/1, 2/2, 3/3, 4/3)
[19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se sconfiggi il Muckmonga, vai al Paragrafo **87**.
Non puoi fuggire.

PARAGRAFO 101
Il pericoloso viaggio

Le stelle brillano come gioielli nel cielo nero come la pece mentre la barca di Swarny Pate naviga sul mare tenebroso. Nei tempi previsti, quando le torri di Suthorp sono ormai sparite dietro l'orizzonte, in lontananza vedi il profilo di alcune isole. La maggior parte sono costituite da sporgenza rocciose e probabilmente sono disabitate, ma su alcune brillano le fiamme arancione di fuochi.

Il leggero rollio della nave, il vento tiepido che spira da sud e la quieta aria marina ti fanno assopire. Comunque sei consapevole che addormentarsi significherebbe essere sicuramente attaccati da Swarny Pate e dai due minacciosi marinai Fexiani.

Ti assopisci lentamente, sentendoti più stanco che mai. Lottando per rimanere sveglio, ti tagli il dito con la spada luccicante sperando che il dolore possa tenerti sveglio, ma purtroppo non è sufficiente.

Ti svegli quando l'imbarcazione rolla improvvisamente su un'onda, e vedi la sagoma dei due marinai Fexiani che si stanno avvicinando furtivamente, armati di pugnali luccicanti. Sapendo di non avere altre possibilità oltre a quella di combattere, sfoderi la spada. La tua azione improvvisa li coglie di sorpresa e ti permette di attaccare per primo.

SAGARD (LEVEL 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Ricomincia il libro dall'inizio.)

MARINAI FEXIANI (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
MARINAIO #1 [5] [4] [3] [2] [1]
MARINAIO #2 [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

Se riesci a sconfiggerli entro il sesto turno di combattimento, vai al Paragrafo **81**, altrimenti Swarny Pate si unirà a loro, ed in questo caso attaccherà per primo.

SWARNY PATE (Livello 3: 1/1, 2/1, 3/2, 4/3)
[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Supplica pietà.)

Quando li sconfiggi, vai al Paragrafo **81**.
Non puoi fuggire dall'imbarcazione.

PARAGRAFO 102
Regole di combattimento

Le regole generalmente fanno sembrare le cose più complicate di quello che sono in realtà, ma basterà fare un po' di pratica e tutto sarà più semplice. In linea di principio si tratta di regole basate sul buon senso: se hai qualche dubbio, prova a pensare come si svolgerebbero le cose nella realtà.

PRIMA DI GIOCARE

Tutto ciò che ti occorre per giocare con questo libro è una matita ed una gomma. Alcuni giocatori preferiscono usare un dado a quattro facce per rendere i combattimenti più rapidi, ma i numeri stampati su ciascuna pagina permetteranno di ottenere il medesimo risultato.

Se sei giunto a questa pagina significa che conosci il modo di muoverti da un paragrafo ad un altro; non resta che imparare come si *combatte* e come si usa il *registro del personaggio*.

COMBATTERE

In alcuni luoghi incontrerai dei nemici con i quali po-

trai (o *dovrai*) combattere. Esistono solamente tre possibili conclusioni in un combattimento: puoi *vincere*, *perdere* o *fuggire*.

Vincere un combattimento: vinci un combattimento quando hai ridotto a 0 i punti ferita del nemico oppure, nelle situazioni in cui devi attaccare più di un nemico, quando hai ridotto a 0 i punti ferita di tutti i nemici.

Perdere un combattimento: perdi un combattimento quando i tuoi punti ferita arrivano a 0.

Fuggire da un combattimento: quando ti rendi conto che potresti perdere un combattimento oppure quando non vale la pena combattere, puoi *provare* a fuggire. La fuga comporta una percentuale di successo del 50%. Se giri le pagine ed estrai un numero pari, oppure se lanci una moneta ed ottieni testa, oppure se lanci un dado ed ottieni un numero pari, riesci a fuggire.

Puoi provare a fuggire solamente prima del tuo turno di attacco, e solamente una volta per round.

Una volta che sei riuscito a fuggire, leggi l'apposita sezione che si trova dopo le tabelle di combattimento dove è indicato il numero di paragrafo a cui andare.

Attenzione: da alcuni avversari, indicati nel testo, è impossibile fuggire. Se fallisci la fuga continua il combattimento normalmente.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Il combattimento si suddivide in round e si basa sull'estrazione di numeri casuali da 1 a 4. Questo libro fornisce un sistema per farlo: nell'angolo in alto a destra di ciascuna pagina è stampato un numero da 1 a 4, e gi-

rando velocemente le pagine senza guardare potrai ottenere un numero casuale.

Durante il combattimento Sagard e l'avversario (o gli avversari) proseguono a turni. Se non specificato diversamente *Sagard attacca per primo*, e dopo che ha attaccato tocca all'avversario. Una volta fatte queste operazioni si completa un round. Il combattimento può proseguire per diversi round e finisce quando Sagard vince, perde o fugge. Una volta concluso il combattimento segui le istruzioni che ti permetteranno di proseguire l'avventura.

Ogni combattimento che affronterai sarà diverso: la difficoltà sarà determinata dal numero di punti ferita e dal livello dell'avversario.

I *punti ferita* corrispondono al numero dei punti di danno che si possono subire prima di essere messi fuori combattimento. All'inizio del gioco Sagard ha *20 punti ferita* (questo numero può variare nel corso del gioco, anche se in questo libro Sagard non può superare *20 punti ferita*). Ciò significa che dovrai subire 20 punti di danno prima di essere sconfitto.

La tabella di combattimento è simile a questa:

SAGARD (Livello 2: 1/0, 2/1, 3/1, 4/2)
[20] [19] [18] [17] [16] [15] [14] [13] [12] [11] [10] [9] [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Non puoi proseguire il combattimento. Vai al Paragrafo **X**.)

Ogni volta che infliggi un danno ad un nemico, segna con una crocetta il numero corrispondente di riquadri nella tabella, come di seguito:

ORCO (Livello 1: 1/0, 2/0, 3/1, 4/1)
~~[12]~~ ~~[11]~~ ~~[10]~~ ~~[9]~~ [8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1] (Hai sconfitto l'Orco. Vai al Paragrafo **X**.)

I *livelli di combattimento*, come illustrato precedentemente, sono diversi per ciascun personaggio. Sagard all'inizio è un combattente di Livello 2. I Livelli di combattimento vanno da 0 a 5, e più alto è il livello più è pericoloso l'avversario. Le informazioni fondamentali sono riportate in ciascun combattimento quindi non dovrai fare riferimento a questa tabella, ad eccezione di quando aumenti di livello.

TABELLA CON I LIVELLI DI COMBATTIMENTO

	Lancio/Danno			
	1	2	3	4
Livello 0	0	0	0	4
Livello 1	0	0	1	1
Livello 2	0	1	1	2
Livello 3	1	1	2	3
Livello 4	1	2	3	3
Livello 5	2	3	3	4

Questi numeri si riferiscono ai punti ferita o punti danno. Ad esempio se Sagard, di Livello 2, estrae un 4 infligge 2 punti di danno all'avversario, che dovranno essere cancellati dalla tabella del nemico. Nello stesso modo se un combattente di Livello 5 estrae un 1, infliggerà 2 punti di danno. Per vedere se hai capito, cosa succede se un guerriero di Livello 3 estrae un 2?

Se hai risposto 1 punto di danno, è esatto.

Pertanto la pericolosità di un avversario può essere

determinata guardando sia il livello di combattimento sia il numero di punti ferita che possiede.

Ricorda che possono solo esserci tre possibili soluzioni in un combattimento: vittoria, sconfitta o fuga. Se i punti ferita arrivano a 0 leggi il numero di paragrafo dopo la lista dei punti ferita e segui le istruzioni. I punti ferita sono permanenti ma Sagard si riposerà o mangerà spesso, recuperando punti ferita; queste situazioni sono comunque chiaramente indicate nel libro.

Tieni bene in mente che i punti ferita di Sagard aumenteranno e diminuiranno nel corso dell'avventura; inoltre Sagard mantiene i danni subiti da una battaglia all'altra. Dopo ciascuno scontro segna i punti ferita rimanenti sul *foglio del personaggio* di Sagard (descritto più avanti); esegui la stessa procedura anche quando Sagard recupera punti ferita.

BONUS

Durante l'avventura potrai ottenere vari utili bonus, sotto quattro possibili forme: trofei, punti di esperienza, armi ed armature, e oggetti speciali. Ognuno di questi bonus ti sarà utile in diversi modi.

I *trofei* valgono per l'Ordalia del Coraggio: più trofei Sagard avrà, e maggiori saranno le possibilità di essere accettato nella tribù.

I *punti di esperienza* sono permanenti: Sagard li terrà con sè da un libro ad un altro. Lo scopo dei punti di esperienza è determinare il livello di combattimento di Sagard. All'inizio di questo libro Sagard è di Livello 3.

Quando totalizza 60 punti di esperienza, passa al Li-

vello 4.

Armi e armature sono molto utili in combattimento e forniscono a Sagard un valido aiuto. Le proprietà di queste armi sono spiegate man mano che vengono trovate.

Gli *oggetti speciali* hanno delle funzioni particolari. Alcuni oggetti speciali, come gli scudi, possono essere utilizzati per assorbire punti ferita; altri, come le pozioni magiche, possono essere usate per ripristinare punti ferita quando Sagard ne ha la necessità.

I bonus e i risultati di combattimento devono essere registrati sul *registro del personaggio* di Sagard.

Ogni volta che Sagard inizia un combattimento oppure recupera punti ferita, aggiorna il *registro del personaggio*. Sagard inizia l'avventura con 20 punti ferita; supponendo che ne perde 8, rimane con 12 punti ferita. Se nel paragrafo successivo si ferma a mangiare recuperando 5 punti ferita, arriva a 17 punti ferita. Nel successivo combattimento che dovrai affrontare ricorda quanti punti ferita hai, e modifica di conseguenza il *registro del personaggio.* Ricorda che Sagard non può mai superare i 20 punti ferita.

REGISTRO DEL PERSONAGGIO DI SAGARD

Punti Esperienza *Livello* *Trofei*

Punti ferita

Armi e Armature *Bonus in combatimento*

Oggetti Speciali *Poteri*

REGISTRO COMBATTIMENTI

PUNTI FERITA DI SAGARD	n° scontro									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Adesso che hai letto le regole, inizia l'avventura! Torna a questo paragrafo se hai qualche dubbio.

LA MALEDIZIONE DELL'IDRA

2

sagard
il barbaro

Addentrati nel mondo di Greyhawk e aiuta Sagard a diventare un guerriero: affronta avventure mitiche e misteriose, combatti con terribili nemici!

In questo libro il protagonista sei tu.
Il tuo nome è Sagard. Hai sedici anni, e finalmente sei diventato un guerriero rispettato da tutti i membri della tua tribù. Ora affronterai una missione commerciale nella pericolosa città di Suthorp. Durante il viaggio attraverserai le paludi dei terribili guerrieri sanguinari Hukka ed affronterai le spaventose creature che popolano il Ratik in gran numero. Ma giunto in città, dovrai sostenere prove probabilmente ancor più ardue: riuscirai a portare a termine con successo l'avventura più difficile di tutta la tua vita? Metterai fine alla maledizione dell'Idra?

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, valoroso Sagard...

Copertina illustrata da Les Morrill
Traduzione di Dirk06
http://www.librogame.net

librogame's LAND

libri NOSTRI